SOMMAIRE

Avant propos....8
Avertissement sur l'épilepsie....8
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu sur CD-ROM....8
Licence d'utilisation....9
Introduction....11
À propos de ce manuel....12
Quoi de neuf dans Trainz 2008 ?....13
Concepteur....14
Conducteur....15
Conventions....16
Installation....19
L'assistant d'installation....19
Lancement de TRS2008....20
Démarrer....20
Options....20
Gestion de contenu....21
Manuel....21
Site Internet....21
Bonus....21
LisezMoi....21
Quitter....22
Configuration....22
Planet Auran....23
Paramètres d'affichage....25
Réglages....25
Sol - Nombre de couches pour les textures....27
Sol - Niveau de détails....27
Sol - Distance visible....27
Décor - Distance visible....27
Maximum de détails : Trains : nombre de poly....28
Maximum de détails - Modification du tracé....28
Effets - Gamma....28

 © Anuman Interactive 2007

Effets - Brouillard par beau temps....28
Effets - Brouillard par mauvais temps....29
Effets - Effets de particules....29
Options avancées....29
Démarrage....30
Le Conducteur....31
Introduction....31
Vos débuts de cheminot....32
Sessions d'initiation....33
Commandes de la caméra : les différentes vues....35
Vue intérieure....35
Vue extérieure....35
Vue poursuite....36
Vue en caméra libre....36
Vue carte....37
Ordres aux conducteurs : qui fait quoi ?....38
Mode conduite : vous êtes aux commandes....40
Mode cabine diesel/électrique : y êtes-vous prêt ?....41
Affichage HUD et freinage....42
Vitesse & Limite de vitesse....42
Système de freinage....43
Débit....43
Réservoir d'égalisation....44
Cylindres de frein....44
Conduites du frein....45
Réservoir principal....45
Freiner/Relâcher (Pavé numérique 9)....45
Service (Pavé numérique 3)....45
Position neutre (Pavé numérique 6)....46
Urgence (Pause/Arrêt)....46
Utiliser et relâcher....46
Conduite....48
Inverseur....48
Gestion du régulateur....48
Pentes....49
Freinage dynamique....50
Patinage....51

Traverser l'eau....52
Conduite d'une locomotive à vapeur : relèverez-vous le défi ?....52
Utilisation des aiguillages....54
Signalisation....55
Feu vert :....55
Feu jaune :....55
Feu rouge : 55
Informations sur les industries....57
Lettres de transport : qui veut quoi ?....57
Marchandises....58
Dételage....58
Autres fonctions....59
Quitter (Echap)....59
Pause (P) 60
Sauvegarder (Ctrl + S)....60
Panneau de config. (Ctrl + T)....60
Système impérial/métrique (G)....60
Rechercher (Ctrl + F)....60
Aide (Ctrl + H)....61
À vous de jouer....61
Le Concepteur....62
iTrainz....64
iTrainz Chat....64
La règle Online Chat....65
L'interface....66
Idle (repos)....67
Not Connected (déconnecté)....67
New Message (nouveau message)....67
La liste des contacts....68
Envoyer des invitations....70
Invitations - Ajout de nouveaux amis....71
Diffusion....72
Les membres de la liste des contacts - Vos amis....73
Ami en ligne....74
Ami hors ligne....74
Ignorer....74
Les informations du contact....74

La fenêtre de conversation....76
iPortal....76
Placer et configurer un iPortal....77
iPortal id (identifiant iPortal)....78
Send to user (Envoyer à l'utilisateur)....78
Destination iPortal id (identifiant iPortal de destination)....78
Send Trains (Envoyer les trains)....78
Check for trains (Surveiller les trains)....78
Driver mode after create (Mode Conducteur après création)....78
Contenu & Créations....79
Le système KUID 79
Content Manager Plus....80
Introduction....80
Mise en route et Personnalisation du CMP....81
Menus....81
Barres....82
Barre d'outils....82
État du billet....82
Barre d'état....83
Vitesse du réseau....83
Volet d'affichage principal....83
Volets d'action....84
Assistant de téléchargement....84
Recherche....85
Informations création....85
Transferts....85
Archiveur....85
Liste de choix....85
Icônes....86
Catégorie 86
États....86
Évaluations....86
Paramètres....87
Archives....87
Filtres....87
Internet....87
Divers....87

Billet Première Classe et dépassement des limites de téléchargement 88
Tri, recherche et organisation du contenu..... 89
Tri..... 89
Recherche..... 89
Filtres de recherche par défaut..... 89
Ajouter un Paramètre de recherche..... 90
Supprimer un paramètre de recherche..... 91
Recherche en cours et Enregistrement des filtres de recherche..... 91
Mots-clés..... 92
Désactivation, activation et suppression des créations..... 92
Gare de téléchargement et téléchargement..... 94
Sélection des créations à télécharger..... 95
Au sujet des créations dépendantes..... 95
Gestion de la liste de l'Assistant de téléchargement..... 96
Démarrage et arrêt d'un téléchargement..... 97
Importation de contenu et de CDP..... 97
Archivage..... 98
Création d'archives..... 99
Création et modification de contenu..... 100
Création de contenu..... 101
Nouveau..... 101
Créer une nouvelle version..... 101
Cloner..... 102
Paintshed..... 102
Modification de contenu..... 102
Ouvrir pour modifier..... 103
Modifier dans l'explorateur..... 103
Modifier dans Content Creator Plus..... 103
Modifier du script..... 103
Annuler..... 104
Transfert..... 104
TrackIR..... 106
Activation de NaturalPoint..... 107
Utilisation de TrackIR dans TRS2008..... 108
Récapitulatif des raccourcis clavier..... 108
Menu principal de Trainz (Premier écran)..... 108

Menu principal du Concepteur....109
Menu principal du Conducteur....109
Menu principal du Dépôt....110
Conducteur....110
Commandes générales du Conducteur....110
Commandes des panneaux en affichage tête haute (ATH).... 112
Commandes en mode DCC....112
Commandes en mode cabine....112
Caméras....114
Concepteur....116
Commandes du Concepteur....116
Repères personnalisés....117
Mode Topologie F1....118
Mode Peinture F2....119
Mode objets F3....120
Mode voies F4....121
Mode monde F6....124
Mode outils F5....126
Mode Trains F7....127
Mini-carte....128
Commandes standards pour les boîtes de dialogue.... 129
Crédits....129
Beta-testeurs....131
Créateurs de contenu tiers....133
Locomotives EMD SD70....137
World of Trainz....137
TTR 54 Simulation des Toronto Rail Lands - 1954.... 138
Iberia Interior....139
IBerTrainZ....139
MagLev....140
Monorail....141
Le projet Trainz Monorail....141
Wadalbavale Line....142
Cardiff Workshops....142
Trainz NarrowGaugers....143
Hawes Junction....144
Rail-sim.co.uk....144

Modula City....145
TrainzLand....145
Blue Sky Interactive....146
HP-Trainz....146
http://www.hp-trainz.de/....146
Razorback Railways....146
ASSISTANCE TECHNIQUE....147

AVANT PROPOS

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu sur CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran

et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Licence d'utilisation

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.

3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.

4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.

5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.

6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.

7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.

8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.

9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.

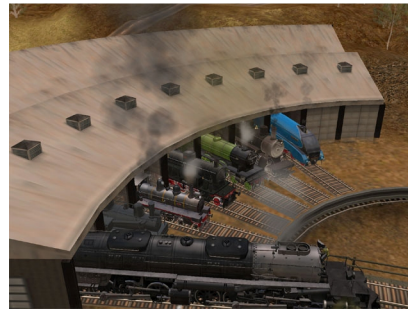
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.

11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

INTRODUCTION

Bienvenue dans le simulateur ferroviaire dernière génération qui constitue la quatrième édition de la série **Trainz**.

Avec cette édition 2008 de **Trainz Railroad Simulator** (TRS2008), nous avons créé pour vous un monde interactif, vivant et personnalisable à souhait pour répondre au mieux à vos envies et à votre imagination. Que vous souhaitiez conduire différents trains, organiser des transports de voyageurs ou de marchandises, assurer le soutien logistique de diverses industries ou créer votre propre réseau ferroviaire, TRS2008 est le moyen idéal de concrétiser vos rêves.



Toute l'équipe d'Auran et d'Anuman Interactive tient à vous remercier d'avoir acheté ce produit évolutif. Nous n'avons aucun doute : vous ne vous contenterez pas du contenu de la boîte. Vous ne tarderez donc point à rejoindre la communauté en ligne sans cesse grandissante de **Trainz**, pour télécharger gratuitement de nouveaux contenus, partager vos créations ou échanger vos idées avec d'autres. Pour plus d'informations, rendez-vous sur notre site Internet : www.trainz-simulator.com.

© Anuman Interactive 2007

À PROPOS DE CE MANUEL

Le manuel que vous avez sous les yeux a été conçu pour vous expliquer comment installer et configurer TRS2008 en fonction de votre PC et vous permettre de commencer à utiliser ses composantes principales.

Pour une meilleure maîtrise de chacun des modules et composantes et pour tirer le meilleur parti de **Trainz**, plusieurs autres guides sont présents dans la version longue du manuel (en anglais). Vous pouvez consulter ce document de plus de 300 pages dans votre application TRS2008 en suivant les indications du chapitre 6.

Trainz est en évolution constante. N'hésitez donc pas à consulter régulièrement notre site Internet www.trainz-simulator.com pour vous tenir au courant des dernières améliorations et mises à jour.

Le site Internet contient également de la documentation complémentaire à l'usage des utilisateurs qui voudraient s'essayer à créer leur propre contenu.

© Anuman Interactive 2007

QUOI DE NEUF DANS TRAINZ 2008 ?

Si vous avez aimé les versions précédentes de **Trainz**, voici une liste des principales nouveautés de TC.

• Nouveaux sons, feux et passages à niveau

• Nouvelle interface utilisateur

• Nouvelles options flexibles de phares

• Nouveaux systèmes de signalisation cabine

• Nouveaux affichages cabine informatisés

• Nouvelle fonctionnalité de caméra de traçage

• Nouveaux ensembles de routes et d'autoroutes

• Options d'affichage (HUD) améliorées

• Options de conception améliorées

• Contenu de création d'éléments augmenté

© Anuman Interactive 2007

Concepteur

Contrôle de la taille des objets En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé tout en avançant la souris, les objets réglables en hauteur grandissent par incréments de 1.0 unité. Inversement, en reculant la souris, les objets rapetissent de la même façon. En maintenant en même temps la touche Ctrl enfoncée, les objets augmentent par incréments de 0.1 unité et en maintenant la touche Maj enfoncée, la hauteur se modifie par unités de 0.05.

Passages à niveau contrôlés Ajoutez un passage à niveau dans l'onglet Décor, par exemple XING 1 US

Utilisez le dialogue Modifier propriétés dans le panneau Décor pour donner un nom unique au passage à niveau, par exemple Hobotown.

Ajoutez les feux de passage à niveau des deux côtés et nommez-les en fonction du nom que vous avez donné au passage à niveau, par exemple Hobotownsig1 et Hobotownsig2.

Signaux cabine Ajoutez l'objet "Signal MN 01 CabSignal" du panneau Voie / Objet bordure de voie. Ce signal définit ce qui va être affiché dans la cabine. Il n'est visible qu'en mode Concepteur et les aspects ne sont visibles qu'en mode Conducteur à l'intérieur de la cabine.

Affichage cabine informatisé La cabine M7 informatisée affiche différentes données techniques sûres. Elle peut également afficher le nom de la gare suivante. Ajoutez un déclencheur le long de la voie, là où vous voulez que le nom de la gare suivante s'allume dans la cabine. Les conventions d'appellation sont simples. Si la gare suivante est « Hobotown », il suffit de nommer le déclencheur comme suit ...

xxHobotown

Le nom s'affiche jusqu'à ce que le train passe sur un autre déclencheur de nom de gare. Pour annuler l'affichage, il suffit d'ajouter un déclencheur appelé xx_

 © Anuman Interactive 2007

Conducteur

Protection automatique du train Ajoutez la « règle de vitesse » à une session grâce au dialogue « modifier session » du Concepteur. Vous pourrez ainsi limiter la vitesse du train et respecter la limite imposée par les panneaux de vitesse en bordure de voie et par le système de signalisation de la cabine.

Affichage odomètre et distance Ajoutez « Afficher HUD personnalisé » à une session Concepteur utilisant le dialogue d'édition correspondant. Un champ « Mesure de distance » sera ajouté à l'affichage HUD, et peut être réinitialisé à tout moment en appuyant sur la touche T du clavier.

Réglage des phares En appuyant sur Maj + L, les phares passent de la position forte à faible.

Phares de fossé clignotants En appuyant sur la touche ; (point virgule) les phares de fossé passent du mode constant au mode clignotant et vice-versa, là où ils ont été installés . Les phares doivent être allumés avant que les phares de fossé ne s'allument et/ou clignotent.

Gestionnaire de contenu

Modules soumis

Les modules importés et modifiés seront automatiquement soumis en lançant TC depuis CMP.

© Anuman Interactive 2007

CONVENTIONS

Vous trouverez ci-après les références concernant la terminologie et les abréviations utilisées dans ce manuel.

TRS2008	Trainz Railroad Simulator 2008.
Manuel complet	La version longue de ce manuel est incluse dans l'installation de TRS2008.
CMP	Content Manager Plus.
CCP	Content Creator Plus.
GdT	Gare de téléchargement (ou Download Station).
Cliquer (BGS)	Cliquer avec le bouton gauche de la souris
Clic-droit (BDS)	Effectuer un clic avec le bouton droit de la souris.
Maintenir le bouton enfoncé	Cliquer et maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé.
Maintenir le bouton droit enfoncé	Effectuer un clic-droit et maintenir le bouton droit enfoncé.
Zoom	Effectuer un zoom avant ou arrière avec la molette de la souris ou des **touches Pg.Préc** et **Pg.Suiv.**
Boussole	Curseur de boussole en trois dimensions du

© Anuman Interactive 2007

	Concepteur.
Feux rouges	Boutons ressemblant à des LED rouges.
Feux verts	Boutons ressemblant à des LED vertes.
KUID/KUID2	Identifiant unique d'un objet.
Aiguillage	Pour simplifier les choses, cela désigne un point ou une jonction, à ne pas confondre avec un levier d'aiguillage que l'on utilise pour commander l'aiguillage.
Aiguille	Levier utilisé pour contrôler un aiguillage.
Conducteur	Avatar d'Intelligence artificielle (IA) auquel vous pouvez donner des ordres dans une session de Conducteur (c'est donc également le nom du module de simulation de conduite).
Train ou convoi	Toute composition impliquant du matériel roulant et/ou des locomotives.
Loco	Diminutif utilisé pour les locomotives. Fait généralement référence à l'unité motorisée d'un train.
Véhicule	Fait référence à un exemplaire de matériel roulant. Il peut s'agir d'une loco, d'une voiture de voyageurs ou d'un wagon de marchandises.
Itinéraire	Carte définissant les objets d'un environnement (rails, usines, décors, etc.), des textures et un terrain.
Session	Une session de Conducteur associée à un itinéraire, pouvant être exécutée comme activité se suffisant à

elle-même.

Produit Toute marchandise produite par les industries et pouvant être transportée par du matériel roulant en état de marche.

Voyageurs Catégorie spéciale de produits associée à des gares et des voitures de voyageurs.

Bogie Terme désignant un châssis à deux essieux relié au châssis principal par pivot, permettant au matériel roulant de prendre les courbes.

Industrie Composante de décor interactive placée sur un itinéraire.

BR British Rail.

QR Queensland Rail.

SAR South Australian Railways.

INSTALLATION

Avant d'installer le programme, assurez-vous que vous disposez d'assez d'espace libre sur le disque dur (au moins 4 Go) et fermez toutes les fenêtres actives.

AVERTISSEMENT : veuillez éteindre tout programme de recherche de virus pour l'installation ! N'oubliez pas de réactiver ensuite votre antivirus, lorsque l'installation est terminée.

Commencez par insérer le DVD ou le CD1 de TRS2008 dans le lecteur approprié.

Insérez le Disque N°1 dans le lecteur de disque. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le programme d'installation se lance automatiquement, vous n'avez alors plus qu'à suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Si le programme d'installation n'apparaît pas de lui-même, double-cliquez sur votre lecteur de DVD-ROM à partir du Poste de travail ou parcourez manuellement le contenu du DVD et double-cliquez sur le fichier SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire racine du DVD pour lancer le processus d'installation.

L'assistant d'installation

L'assistant d'installation vous guide dans les étapes du processus d'installation. Lorsque vous y êtes invité, saisissez votre numéro de série en majuscules.

Pour plus de détails sur l'installation de TRS2008, veuillez vous reporter au fichier Lisezmoi se trouvant dans le répertoire Install de **Trainz** ou sur le DVD TRS2008.

Astuce : lorsque vous avez installé TRS2008, n'oubliez pas de vous inscrire auprès de Planet Auran pour bénéficier de tous les avantages des utilisateurs inscrits comme le nouveau contenu ou les forums. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique 7.1.

LANCEMENT DE TRS2008

Lorsque vous avez correctement installé TRS2008, double-cliquez sur l'icône TRS2008 du Bureau (ou sur Auran dans le menu Démarrer) pour accéder au menu de lancement de **Trainz**.

Le menu de lancement de **Trainz** contient plusieurs options :

Démarrer

Ce bouton lance **Trainz**.

Options

Vous permet de personnaliser les réglages de **Trainz** et notamment les paramètres Planet Auran et d'affichage ou les caractéristiques graphiques avancées telles que les ombres. Le chapitre 7 de ce manuel explique en détail tous ces réglages.

 © Anuman Interactive 2007

Gestion de contenu

Ce bouton lance Content Manager Plus, un utilitaire vous aidant à gérer le contenu de **Trainz** et à télécharger du contenu supplémentaire. Le chapitre 17 de ce document explique dans le détail l'utilisation de CMP.

Manuel

Ouvre la version longue du manuel TRS2008 au format .PDF. Il s'agit d'une version détaillée du manuel que vous êtes en train de lire, de plus de 300 pages, en anglais. Pour la visualiser, vous devez avoir installé l'application Adobe® Reader®.

Site Internet

Ce bouton ouvre votre navigateur sur le site Internet de la communauté TRS2008 où vous trouverez des dizaines de milliers de fans de **Trainz** prêts à répondre à vos questions et à partager leur expérience.

Bonus

Vous y trouverez un certain nombre de documents d'Auran et de créateurs de contenu tiers.

LisezMoi

Ouvre le fichier LisezMoi qui reprend en détail les informations de dernière minute concernant la sortie de **Trainz**.

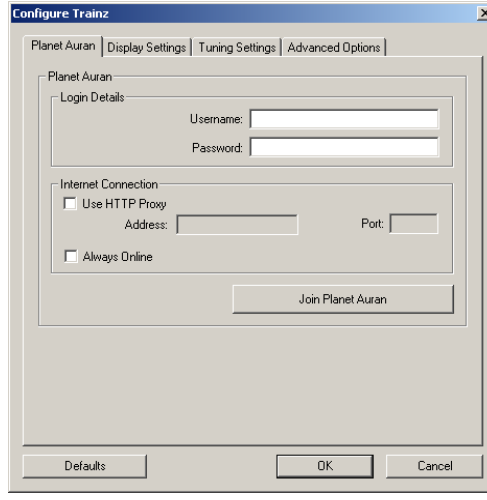
Quitter

Ferme le menu de lancement de TRS2008.

Nous vous recommandons fortement de consulter les autres éléments de menu et de prendre connaissance des Options, du fichier LisezMoi et du site Internet de **Trainz**.

CONFIGURATION

Cette option vous permet de personnaliser plusieurs paramètres pour profiter au maximum de **Trainz Railroad Simulator 2008**.



Planet Auran

Planet AURAN est le nom de la communauté en ligne de **Trainz**. Elle est libre d'accès à tous les utilisateurs de TRS2008.

Pourquoi s'inscrire ? Parce qu'il s'agit d'une incroyable mine d'or comprenant des informations et du contenu supplémentaires qui augmenteront grandement le plaisir de jeu de TRS2008. Vous y trouverez notamment :

des fichiers et outils vous permettant de tirer le meilleur parti de TRS2008,

des forums en ligne (tableaux de messages) où vous pouvez poser toutes vos questions au sujet de l'utilisation de TRS2008 et apprendre des autres,

des fonctionnalités interactives en ligne comme i**Trainz** Chat et iPortal.

Si vous ne vous n'êtes pas encore inscrit, cliquez sur le bouton « Sign up for a New Account » pour vous enregistrer. Votre navigateur s'ouvre alors à la page d'enregistrement Planet Auran qui vous guidera tout au long du processus d'enregistrement. Pour cela il vous faut un accès Internet et être connecté.

© Anuman Interactive 2007

« PlanetAuran » - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Favorites Media
Address https://www.auran.com/planetauran/register_f.htm?redirect_url=edit_admin.php%3Fm
Go Links
Planet Auran
Logout Help
HOME PROFILE SHOPPING CART ORDERS COMMUNITY RULES
REGISTER
Join Now - it's Free!
Please note that all of the information you share is protected by Auran's Privacy Policy.
Welcome to Planet Auran. As a Planet Auran member you will have access to post to the forums, receive newsletters, download member only software, use Auran's online shop, and receive special offers and discounts. To join, simply follow these steps:
1. Complete the form below
2. Check your incoming email (the email normally arrives within a minute or two, depending on your ISP) and then click on your registration code to activate your membership.
Just follow the instructions as you go. Need Help?
Please note that all of the information you share is protected by Auran's Privacy Policy. We do not send unsolicited emails and we do not share this information with anyone else.
Please Note: All fields in RED are required fields.
I have read and agreed to the Planet Auran Rules.
Username:
CHECK NICKNAME
Username Generator
Password:
Password help.
Confirm Password:
Hint Question :
Select a Hint Question

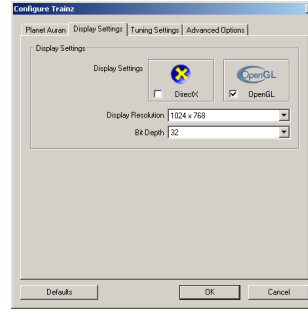
Lorsque vous vous êtes inscrit, en utilisant Content Manager Plus vous aurez accès à plus de 40 000 éléments différents tels que des itinéraires, des motrices, du matériel roulant, des bâtiments, des ponts, des voies, etc. qui vous permettront de construire l'empire ferroviaire de vos rêves.

Une fois inscrit sur Planet Auran, vous pouvez saisir votre identifiant utilisateur et cocher la case « Always Online ».

© Anuman Interactive 2007

Paramètres d'affichage

L'option Paramètres d'affichage vous permet de choisir entre un affichage DirectX ou OpenGL selon la configuration de votre PC. DirectX permet en général un meilleur rendu sur les systèmes les plus anciens mais mieux vaut déterminer vous-même par des essais, le mode qui vous convient le mieux. Pour la résolution, le nombre de bits doit rester à 32 à moins, bien sûr, que votre carte graphique ne soit pas compatible.

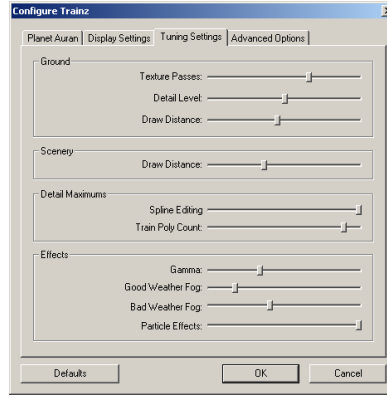


Remarque : pour une performance optimale, assurez-vous que vos pilotes graphiques sont à jour.

Réglages

Cette option vous permet de configurer TRS2008 de manière à créer un juste équilibre entre votre matériel, vos performances graphiques et la

fluidité des animations. Chacun des curseurs affecte la manière dont les graphismes sont gérés par **Trainz**. Lorsqu'ils sont tous poussés au maximum (à droite), seuls les systèmes les plus puissants peuvent fonctionner normalement sans que l'animation ne s'en ressente. Toutefois, dans cette position, même les machines les plus récentes risquent d'avoir du mal à gérer une scène avec un trop grand nombre d'objets. Il en va des ordinateurs comme des voitures de sport : plus le moteur est puissant, plus leurs performances sont élevées.



Pour une bonne qualité d'animation, il appartient donc à l'utilisateur de baisser les curseurs en réduisant la qualité de l'image ou d'acheter un matériel plus puissant.

© Anuman Interactive 2007

Remarque : ces paramètres sont également accessibles dans les modules Conducteur et Concepteur du menu principal. Pour de plus amples informations reportez-vous aux rubriques 9.14 et 11.13.8 du manuel complet (en anglais).

Sol - Nombre de couches pour les textures

Détermine le nombre de couches de sol par zone. Au premier niveau (0) vous pouvez voir des carrés. Si vous passez sur '1' vous pouvez voir qu'une texture se fond dans une autre. Les cartes graphiques n'ont pas toutes les mêmes capacités à gérer les couches multiples. Le résultat en dépend.

Sol - Niveau de détails

Fixe la définition du terrain. Plus les réglages sont bas, plus le nombre de polygones de sol est faible.

Sol - Distance visible

Définit la distance maximale depuis laquelle vous pouvez voir le sol. Un réglage élevé atténue l'impression d'apparition soudaine du sol. Il faut en revanche une carte graphique bien plus puissante.

Décor - Distance visible

Détermine la distance maximale d'affichage des objets de décor. De façon générale, il faut régler ce paramètre comme celui de la Distance visible du sol.

© Anuman Interactive 2007

Maximum de détails : Trains : nombre de poly

Détermine le nombre de polygones à attribuer aux locos et wagons à l'écran. Le nombre de voitures affichées en même temps joue aussi sur ce paramètre. Ainsi un réglage bas avec un grand nombre de voitures peut entraîner la déformation des modèles.

Maximum de détails - Modification du tracé

Trois niveaux vous sont proposés. Pour le réglage simple, les tracés sont dessinés sous forme de ligne blanche jusqu'à ce que vous ayez terminé d'esquisser le dernier point du tracé. Au niveau détaillé, les tracés sont mis à jour constamment pendant leur conception.

Effets - Gamma

Définit la luminosité de l'écran dans TRS2008. Si vous trouvez l'écran trop sombre, déplacez le curseur des gammas vers la droite. Si vous le trouvez trop lumineux, déplacez le curseur vers la gauche.

Effets - Brouillard par beau temps

Ajuste la distance depuis laquelle s'affiche le « brouillard ». Plus le réglage est bas moins le brouillard est visible. Le brouillard en lui-même ne fatigue pas votre système. Au contraire, on l'utilise pour masquer les artefacts visuels pouvant apparaître au loin si vos définitions sont basses. Aussi, si vous optez pour des performances basses, nous vous conseillons d'augmenter le curseur de brouillard pour adoucir ce genre d'apparitions soudaines.

Effets - Brouillard par mauvais temps

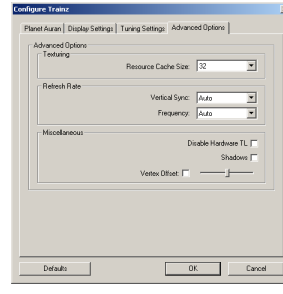
Il agit de la même manière mais n'apparaît que lorsqu'il pleut ou qu'il neige.

Effets - Effets de particules

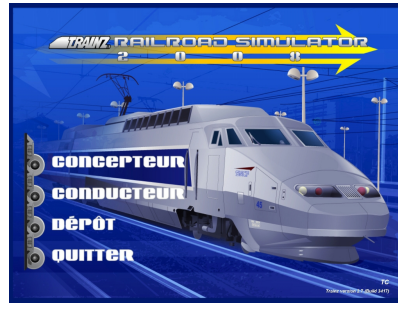
Il s'agit des effets tels que la fumée des locomotives ou des cheminées des usines. Plus vous abaissez cette fonctionnalité moins vous verrez de fumée mais les performances graphiques s'en verront allégées et donc améliorées.

Options avancées

Ces options vous permettent de modifier d'autres matériels de l'ordinateur pour améliorer encore les performances. Les ombres constituent le plus gros problème pour les cartes graphiques. En désactivant ces options, vous pouvez grandement améliorer les performances. Pour des explications détaillées des autres options, reportez-vous au fichier LisezMoi du menu de lancement de **Trainz**.



DÉMARRAGE



Sélectionnez les options du menu à l'aide de la souris dans le lanceur de **Trainz** puis cliquez sur Lancer **Trainz**. Le chargement peut durer un certain temps.

Dans le menu principal de **Trainz**, vous pouvez choisir parmi 3 modules de jeu : le Concepteur, le Conducteur et le Dépôt ou opter pour l'option Trainz Exchange.

Les chapitres ci-après vous aideront à vous familiariser avec chacun de ces modules.

© Anuman Interactive 2007

LE CONDUCTEUR

Introduction

Le module Conducteur est bien plus qu'un simple simulateur de conduite ferroviaire. En effet, la présente édition de **Trainz** vous offre plusieurs manières de contrôler les trains circulant sur votre réseau.

Tout d'abord, vous pouvez monter directement dans la cabine pour observer les voies depuis la place du conducteur. Vous avez alors le choix entre le mode de contrôle DCC ou le mode réaliste, dans lequel le train est contrôlé via les commandes de la cabine intérieure. Vous pouvez également observer vos trains en restant en bordure de voie ou encore grâce à une vue aérienne qui suit votre convoi.

Si vous le désirez, vous pouvez aussi passer en Vue carte pour surveiller tous les aiguillages, contrôler la signalisation et gérer la circulation ferroviaire depuis une perspective en deux dimensions.

Avec des convois multiples, vous pouvez choisir soit de contrôler chaque train vous-même, soit de laisser l'ordinateur piloter les trains pendant que vous vous chargez des aiguilles.

Il vous est même possible de donner des ordres spécifiques aux conducteurs que vous attribuez à chaque train.

Outre les divers systèmes de commande, vous trouverez dans cette édition un modèle d'industrie pleinement interactif qui génère automatiquement des bons de commande pour des marchandises devant être livrées à divers sites industriels. Votre mission sous ce mode est de soutenir l'activité de ces industries en contrôlant le flux des marchandises sur votre réseau. Vous pouvez alors observer le chargement et le déchargement de vos trains (ou de ceux que vous avez mis sous le contrôle de vos conducteurs) dans les divers sites industriels.

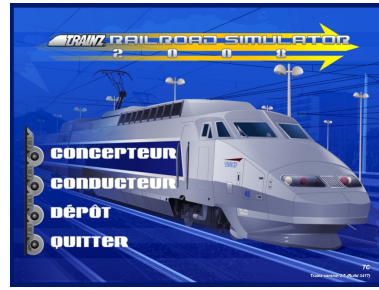
Pour plus d'informations sur la manière de configurer chaque industrie, reportez-vous à la rubrique 10.4.4 de la version longue du manuel (en

anglais).

Remarque : ce chapitre n'était qu'une introduction au Conducteur. Pour plus de détails sur ce module, reportez-vous au chapitre 12 de la version longue du manuel (en anglais).

Vos débuts de cheminot

Lorsque vous avez lancé TRS2008, démarrez le Conducteur en cliquant sur l'option Conducteur.



Pendant le chargement du Conducteur, vous pouvez voir la liste des itinéraires disponibles ainsi que le nombre de sessions possibles pour chacun entre crochets. Cliquez sur un itinéraire, puis sélectionnez une session.

En cliquant sur une session, vérifiez les informations textuelles contenues dans la fenêtre de description qui apparaît en haut à gauche de l'écran. Vous remarquerez que le bouton Charger apparaît en bas à droite de l'écran lorsqu'une session a été sélectionnée.

Sessions d'initiation

TRS2008 propose 6 sessions d'initiation (Tutoriel) pour vous faire la main sur le mode Conducteur. Il s'agit, dans l'ordre, de :

Tutoriel n° 1 - Commandes (Grande Bretagne 2)

Tutoriel n° 2 - Lettres de transport (Grande Bretagne 2)

Tutoriel n° 3 - Cabine diesel (Etats-Unis 2)

Tutoriel n° 4 - Vapeur (Australie 2)

Tutoriel n° 5 - Conducteurs (Industries de l'Highland Valley)

Tutoriel n° 6 - Marchandises (Etats-Unis 2)

© Anuman Interactive 2007

Remarque : les sessions d'initiation se passent sur différents itinéraires et n'apparaissent pas dans l'ordre dans le menu principal du Conducteur. Pour accéder à une initiation, trouvez l'itinéraire correspondant dans la liste ci-dessus, puis développez l'itinéraire dans le menu principal du Conducteur.

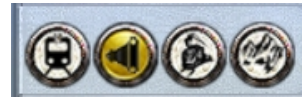
Pour commencer, cliquez sur l'itinéraire « Midlands britanniques 2 ». Sélectionnez ensuite «Tutoriel n° 1 - Commandes ». Une fois la session sélectionnée, cliquez sur le bouton de chargement dans le coin inférieur droit de l'écran.

L'Initiation 1 de **Trainz** se lance alors et vous présenter les commandes élémentaires de l'interface du Conducteur de TRS2008. Une fois terminée, passez aux suivantes pour apprendre de nouvelles fonctionnalités.

© Anuman Interactive 2007

Commandes de la caméra : les différentes vues

TRS2008 offre de nombreuses vues différentes du monde en 3D ainsi qu'une carte en 2D permettant une vue d'ensemble. Dans chacune de ces vues, vous pouvez zoomer vers l'avant ou vers l'arrière, faire pivoter la caméra et centrer l'image sur le point de votre choix.



Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes vues vous permettant d'explorer le monde de **Trainz**, avec leurs icônes et les raccourcis clavier permettant d'y accéder.

Vue intérieure

Assurez-vous tout d'abord que la vue est bien centrée sur une locomotive puis cliquez sur le bouton Vue intérieure (ou utilisez la **touche 1** du clavier). Vous êtes désormais à la place du conducteur. Faites un clic-droit et maintenez le bouton enfoncé pour promener votre regard à l'intérieur de la cabine et regarder au travers des différentes fenêtres. Vous pouvez également changer d'angle de vue à l'intérieur de la cabine en appuyant sur les **touches)** et **^** . S'il s'agit d'une locomotive à deux cabines, vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur **Alt + C**.

Vue extérieure

Lors du démarrage du Conducteur, la vue qui s'affiche est en général une vue extérieure avec l'image centrée sur une locomotive. Faites un clic-droit et faites doucement glisser la souris en maintenant le bouton enfoncé pour

 © Anuman Interactive 2007

déplacer la caméra autour du point central (vous pouvez également utiliser les **touches fléchées**). Vous voulez vous approcher ? Pour effectuer un zoom avant ou arrière, utilisez la molette de la souris ou les **touches Pg.Préc** et **Pg.Suiv** de votre clavier. Si vous cliquez sur l'un des wagons de votre convoi, la vue change et l'image se centre sur le wagon choisi. Vous pouvez également utiliser les **touches -** et **=** de votre clavier principal pour passer d'un wagon à l'autre. Enfin, vous pouvez centrer l'image sur un autre train en cliquant dessus ou en cliquant sur son icône dans la carte 2D.

Vue poursuite

Cliquez sur l'icône de Vue poursuite pour activer la caméra la plus proche du train sélectionné. Dans ce mode, il y a deux types de caméras : les caméras statiques et les caméras de poursuite, toutes deux placées depuis l'environnement en 3D du Concepteur. Les caméras statiques sont des caméras fixes qui ne permettent de voir que dans une seule direction. Les caméras de poursuite sont également fixes mais, lorsqu'elles détectent l'arrivée de votre locomotive, elles s'activent et la suivent jusqu'à ce qu'elle soit hors de leur portée. Si aucune caméra de poursuite ou statique ne permet de voir l'objet suivi, l'image retourne en vue extérieure jusqu'à ce que votre convoi revienne à portée de vue d'une caméra.

Vue en caméra libre

Extrêmement maniable, la vue en caméra libre fonctionne de manière similaire à la navigation dans le module Concepteur. Il vous suffit de faire un clic-droit sur un point de l'environnement en 3D pour que l'image se centre doucement dessus. Vous pouvez alors déplacer la caméra autour de l'objet choisi en utilisant les **touches fléchées** et zoomer vers l'avant ou l'arrière à l'aide de la **molette de la souris** ou des **touches Pg.Préc** et **Pg.Suiv**. Il vous est également possible de changer continuellement de vue en faisant passer le centre de l'image d'un point à

l'autre. Pour cela, faites glisser la souris en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. Associée à l'utilisation des **touches fléchées** et au zoom, cette manœuvre vous permet de naviguer à votre gré dans le décor.

Vue carte

Activez la carte en cliquant sur l'icône correspondante en bas à droite de l'écran ou à l'aide du raccourci clavier Ctrl + M. C'est un moyen très pratique d'avoir une vue d'ensemble de la configuration des voies ou de la position de vos trains par rapport aux divers sites industriels. Vous pouvez ainsi planifier les mouvements de vos convois, surveiller les aiguillages ou vérifier la signalisation

La carte en 2D permet de voir aussi bien la position, la longueur et le nom de chaque convoi que le sens attribué à chaque aiguillage ou les noms importants, tels que ceux des aiguillages, des sites industriels ou des gares. Pour observer le trajet de plus ou moins près, réalisez un zoom avant ou arrière en utilisant les **touches Pg.Suiv** ou **Pg.Préc** (ou la **molette de la souris**).

La carte suit le mouvement du convoi sélectionné. Il apparaît en vert tandis que les autres s'affichent en gris. Pour centrer la carte sur un autre train, il vous suffit de cliquer sur le convoi de votre choix.

En effectuant un clic-droit sur un point particulier de la carte vous avez la possibilité de centrer l'image dessus et non plus sur un convoi spécifique.

Vous pouvez également régler les aiguillages en cliquant dessus pour en modifier l'orientation (indiquée par une flèche verte). La carte vous permet enfin de visualiser l'état de tous les signaux sur l'itinéraire.

Pour sortir de la carte, il suffit de cliquer à nouveau sur l'icône Vue carte ou d'utiliser le raccourci clavier Ctrl + M, ou tout simplement M.

© Anuman Interactive 2007

Ordres aux conducteurs : qui fait quoi ?

Ouvrez la session « **FreeformiPortal** » sur l'itinéraire de « **Tidewater North** ». Cliquez sur l'image du conducteur, en bas à gauche de l'écran. Une liste de conducteurs apparaît alors sur la gauche de l'image. Cliquez sur Ami au bas de la liste : la caméra se centre sur la locomotive du conducteur choisi.

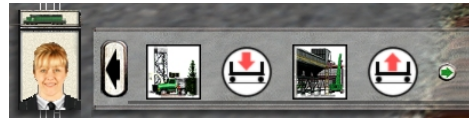
À titre d'exemple, nous allons lui demander d'aller chercher du bois à l'exploitation de bois et de l'emporter à la scierie.

Effectuez un clic-droit sur la photo du conducteur pour faire apparaître le menu d'ordres au conducteur. Sélectionnez **Conduire à > Exploitation de bois de RichWood > Charger du bois** dans les menus contextuels. Vous pouvez voir qu'une icône représentant le faisceau de voies de l'exploitation apparaît en bas de l'écran à côté de la photo du conducteur. Le conducteur commence immédiatement la tâche qui lui est assignée et vous pouvez ajouter de nouveaux ordres qui s'ajouteront à la liste, pendant qu'il conduit.

© Anuman Interactive 2007

Effectuez un clic-droit sur la photo du conducteur et sélectionnez **Charger** dans le menu d'ordres au conducteur. L'icône de chargement apparaît alors à droite de l'icône du faisceau de voies de l'exploitation. Continuez ainsi et sélectionnez **Conduire à > Scierie 1 > Décharger le bois** puis cliquez sur la commande **Décharger**.

Vous devriez alors voir un groupe de quatre icônes d' « ordres » au bas de l'écran représentant les ordres donnés au Conducteur.



Le conducteur accomplit ses tâches une à une dans l'ordre d'apparition en bas de l'écran, en respectant les limitations de vitesse et le trafic ferroviaire. Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'icône correspondante disparaît et le Conducteur entame la suivante.

Vous avez non seulement la possibilité de donner des ordres à plusieurs conducteurs à la fois (jusqu'à 7) mais vous pouvez également leur demander de prendre en charge les lettres de transport émises par les industries. Et une fois les consignes attribuées… vous n'avez plus qu'à observer votre réseau s'animer !

Pour sortir, appuyez sur la **touche Echap** de votre clavier ou déplacez la

souris en haut à gauche de l'écran. Dans le menu déroulant qui apparaît, cliquez sur le bouton de sortie (X). Une fenêtre s'ouvre alors pour vous demander si vous souhaitez ou non sauvegarder la session en cours… un rappel très pratique lorsque vous êtes rattrapé par le monde réel !

Mode conduite : vous êtes aux commandes

Par moments, vous aurez sans doute envie de monter en cabine et de prendre vous-même le contrôle de votre locomotive. Dès que l'un de vos conducteurs se retrouve sans travail, une fenêtre ATH apparaît sur le côté droit de l'écran. Si vous êtes en mode DCC, vous apercevrez alors un compteur de vitesse. Il s'agit en fait d'un système de contrôle simplifié, assez semblable aux systèmes DCC (Digital Command Control) utilisés en modélisme. Il vous permet de contrôler la vitesse de votre locomotive et d'avoir une impression de conduite sans devoir vous soucier de la force du freinage ou chercher la poignée à actionner.

Cliquez sur le compteur de vitesse et maintenez le bouton enfoncé pour modifier la vitesse. Pour arrêter le train, cliquez sur l'icône Stop. La force dynamique étant prise en compte par le système de contrôle, ne vous attendez pas à ce que le train s'arrête ou démarre immédiatement. Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser les **touches W** et **X** du clavier pour respectivement accélérer et ralentir (marche arrière). Enfin, appuyez sur la **touche S** pour neutraliser l'accélération et la **touche A** pour serrer le frein à main.

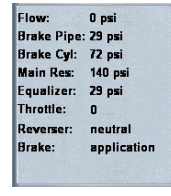
La vitesse du train et la vitesse autorisée sont indiquées en haut à droite de l'écran. Assurez-vous de bien respecter la signalisation et les limitations de

vitesse.

Mode cabine diesel/électrique : y êtes-vous prêt ?

Le mode Cabine offre une expérience de conduite plus réaliste car il prend en compte des facteurs tels que les différents niveaux de puissance de chaque cran du levier d'accélération ou la longueur du train lors du serrage des freins. Chaque manette, des poignée ou levier que vous trouverez dans la cabine en 3D peut être utilisé pour contrôler la locomotive mais vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier pour les mêmes fonctions (ce qui vous permet de contrôler les locomotives de l'extérieur, même en mode Cabine).

Les conseils suivants vous apprendront les rudiments de la conduite de votre train mais nous vous invitons vivement à consulter le Chapitre 12 de la version longue du manuel (en anglais) pour plus de détails sur l'utilisation des diverses commandes de la cabine.



Lancez le Conducteur et sélectionnez l'« Initiation 3 - Cabine diesel » dans la liste déroulante de l'itinéraire « Ville et campagne USA 2 ». Cliquez sur le bouton Charger dans le coin inférieur droit de l'écran pour lancer la session Conducteur. Suivez alors les instructions de l'initiation pour apprendre à conduire une locomotive en mode cabine.

Pour démarrer une locomotive en mode cabine, commencez par desserrer les freins (« **Q** »). Si le cylindre de frein ne s'est pas vidé, il vous faudra peut-être recourir au desserrage du frein direct (« **E** »). Enclenchez la poignée de l'inverseur en la poussant vers l'avant à l'aide de la **touche F**. Avancez doucement le levier d'accélération (**W**) pour que le train commence à avancer. La **touche S** sert à neutraliser le levier d'accélération et la **touche X** à accélérer en marche arrière (ou ralentir en marche avant). Enfin, la **touche A** permet de serrer les freins et la **touche Z** de les mettre en position neutre. La fenêtre ATH indique aussi bien la vitesse que la position du levier d'accélération, des freins ou de la poignée d'inversion.

Remarque : il est impossible d'enclencher la poignée de l'inverseur tant que l'accélération n'est pas nulle.

Affichage HUD et freinage

Vitesse & Limite de vitesse

En démarrant une session Conducteur en mode CABINE, vous verrez un affichage (HUD) avec les informations concernant la locomotive. Ces chiffres sont utiles quand vous travaillez à partir de la caméra externe avec le clavier, mais ils sont aussi visibles à l'intérieur de la cabine et permettent de comprendre la signification de tous ces cadrans. Les relevés s'affichent dans les unités de vitesse par défaut de cette voie particulière. Vous pouvez changer l'affichage du mode métrique au mode impérial et réciproquement en appuyant sur la **touche G**.

L'affichage de vitesse numérique et l'indicateur de limite de vitesse vous

aideront à rester sur les rails. La limite de vitesse affichée est celle de la section de voie sur laquelle se trouve la locomotive. La sécurité conseille de maintenir la vitesse inférieure jusqu'à ce que la totalité du train passe sur une section de voie à vitesse plus élevée.

Système de freinage

Les autres informations de l'affichage du conducteur concernent le freinage. C'est le système de freinage « pneumatique » Westinghouse ou « automatique » qui est utilisé par Trainz. Il a été introduit en 1869 et n'a subi que peu de modifications jusqu'à nos jours.

Dans Trainz, toutes les voitures sont équipés d'un dispositif Westinghouse, quelle que soit l'époque ou la région. Le système est basé sur un tuyau d'air comprimé connecté à des réservoirs sur toutes les voitures du train.

Plus simplement, une réduction de pression dans les tuyaux permet d'utiliser le frein automatique.

Quand le tuyau de frein est compressé ou « **chargé** », le dispositif Westinghouse est considéré comme un système à sécurité intégrée. Cela veut dire que le freinage peut être activé par un dispositif d'urgence dans une locomotive, une voiture de voyageurs, un flexible éclaté, un déraillement ou un train séparé d'une autre manière.

Débit

L'indicateur de débit de la conduite du frein représente le déplacement de l'air dans le tuyau. Il devrait revenir à zéro avant d'essayer de redémarrer à

 © Anuman Interactive 2007

partir d'un arrêt, car un débit dans la conduite du frein indique que les freins n'ont pas été relâchés sur toutes les voitures du train. Le temps nécessaire à l'exécution du freinage dépend de la longueur du train. Les freins se relâchent bien plus vite sur les voitures avant que sur les voitures arrière. Plusieurs minutes sont parfois nécessaire pour relâcher les freins sur un train très long après un freinage complet. La jauge de débit est l'unique indicateur fiable de l'équilibre depuis la cabine, puisque la pression de la conduite du frein est mesurée à la locomotive.

Réservoir d'égalisation

Le réservoir d'égalisation évite la difficulté d'avoir à régler les freins à un certain niveau sur un train long. Les petites modifications apportées à la pression de la conduite par le conducteur ne s'affichent correctement sur l'indicateur que lorsque la pression s'est stabilisée sur toute la longueur du train, étant donné que la pression est mesurée à la locomotive. En freinant, l'air se dégage du réservoir d'égalisation et n'est pas affecté par la longueur du train. Une valve relai détecte la baisse de pression et décharge l'air de la conduite du frein jusqu'à ce que sa pression soit identique à celle du réservoir d'égalisation. Ceci permet au conducteur de décider de la pression qu'il veut appliquer et par conséquent de connaître la puissance du freinage.

Cylindres de frein

Chaque voiture est équipée d'un ou plusieurs cylindres de freins. Un piston à l'intérieur du cylindre se déplace en fonction du changement de pression dans les tuyaux. La force du piston se transmet grâce à un dispositif permettant de freiner les disques sur les roues. Étant donné qu'un cylindre pressurisé a pour conséquence un relâchement des freins, une indication de 0 pression sur le cylindre de frein montre que les freins sont utilisés sur la locomotive. La jauge de débit de la conduite du frein et la jauge de pression sont les seuls moyens dont dispose le conducteur pour estimer la

 © Anuman Interactive 2007

pression des cylindres de frein à l'arrière du train.

Conduites du frein

Des flexibles connectent la conduite du frein entre les voitures sur toute la longueur du train. Les changements de pression nécessaires pour contrôler le freinage sont relayés grâce à cette conduite. Elle est alimentée par le réservoir principal.

La pression maximum est généralement fixée par l'administration des chemins de fer et se maintient grâce à une valve d'alimentation. L'utilisation abusive des freins sur une longue descente peut vider l'air contenu dans le réservoir auxiliaire plus rapidement que la conduite n'est capable de le recharger et le train risque de continuer sa course.

Réservoir principal

C'est le réservoir d'air comprimé nécessaire au freinage et à certains systèmes auxiliaires. Il est alimenté par un compresseur.

Levier de frein du conducteur

Dans la vue de la cabine, le levier de frein peut être mis sur diverses positions indiquées par une couleur de l'outil.

Freiner/Relâcher (Pavé numérique 9)

Cette position relie le tuyau au réservoir principal et augmente la pression, ce qui relâche les freins. En l'actionnant doucement, elle maintient la pression et permet de contrebalancer toute fuite dans le système.

Service (Pavé numérique 3)

Ceci ferme la connexion au réseau principal et ouvre le tuyau sur

 © Anuman Interactive 2007

l'atmosphère. La réduction de pression qui en résulte provoque le freinage. Une application complète d'égalisation de pression se produit à 64-psi pour une conduite de 90-psi comme celui utilisé sur **Trainz F7.**

Position neutre (Pavé numérique 6)

Ceci ferme l'arrivée d'air depuis le réservoir principal vers le tuyau et ferme la connexion à l'atmosphère qui se produit pendant le freinage. Utilisable pour une application partielle et **Trainz** permet aussi un relâchement partiel, sur les trains de marchandises comme sur les trains de voyageurs.

Les locomotives modernes sont équipées de systèmes de contrôle des freins qui referment automatiquement l'arrivée de l'air lors d'une réduction. Pour faire une application sur les systèmes automatiques, il suffit de déplacer le levier sur le niveau de freinage voulu et les freins seront maintenus à ce niveau jusqu'à ce qu'ils soient relâchés.

Urgence (Pause/Arrêt)

Tout comme dans la position de service, l'air peut s'échapper dans l'atmosphère mais il s'échappe plus vite du système.

Utiliser et relâcher

L'utilisation des freins se fait en déplaçant le levier de frein en position de service, indiquée par la bande rouge de l'outil ou en appuyant sur 3 dans le pavé numérique.

Les sorties d'air du réservoir d'égalisation et sa jauge donnent des indications concernant la taille de la réduction à appliquer. Le flux d'air doit être réglé à la pression désirée en déplaçant le levier de frein à la position adéquate de contrôle ou en appuyant sur 6 dans le pavé numérique. .

Le tuyau de frein se stabilise graduellement à la même pression que celle du réservoir d'égalisation. Un train de marchandises très chargé peut en général être ralenti grâce à une réduction de 10-psi, un train de voyageurs

 © Anuman Interactive 2007

rapide peut nécessiter des réductions plus importantes allant jusqu'à 30-psi.

Les freins d'un train long réagiront plus lentement, puisque les modifications de la pression doivent être transmises par le tuyau à chaque voiture du convoi. Les freins seront maintenus à ce niveau jusqu'à ce que le levier retourne à la position relâcher/actionner et quand l'air circulera du réservoir principal jusqu'à la conduite du frein pour relâcher graduellement les freins. La flow gauge sert de guide pour la circulation de l'air dans la conduite, et une indication supérieure à zéro signifie que les freins sont en cours d'utilisation ou de relâchement ou qu'ils déplacent de l'air dans le convoi.

© Anuman Interactive 2007

Conduite

Inverseur

Le levier de l'inverseur a 3 positions et détermine la direction. La position centrale ou neutre ne développe aucun effort de traction en ouvrant le régulateur. Le levier ne doit être déplacé que lorsque la locomotive est stationnaire.

Pour avancer, poussez le levier de l'inverseur vers l'avant ou appuyez sur ***** (**étoile**) du pavé numérique.

Pour reculer, tirez le levier de l'inverseur vers l'arrière ou appuyez sur **/** (**slash**) du pavé numérique.

Gestion du régulateur

La bonne utilisation du régulateur dépend de facteurs tels que la locomotive, le poids et la longueur du train, les conditions météo. Les différentes façons de procéder ne peuvent pas être abordées dans ce manuel et les instructions générales de fonctionnement sont fournies.

Chaque fois qu'on appuie sur le 8 du pavé numérique, l'accélération augmente d'un cran. Elle diminue chaque fois qu'on appuie sur le 2 du pavé numérique.

Pour chaque position de régulateur, une charge de courant maximale définie et correspondant à l'effort de traction peut être développée. L'accélération est instantanée en déplaçant le régulateur. Comme la puissance de traction totale de la locomotive est répartie sur huit paliers disponibles en rapport avec huit crans d'accélération, il faut avancer constamment jusqu'au dernier cran pour développer toute la puissance de traction. De plus, comme le courant est contrôlé, cette façon de procéder est tout à fait sûre, parfois même nécessaire sous certaines conditions.

© Anuman Interactive 2007

L'intensité du courant est mesurée avec l'ampèremètre et c'est le meilleur guide pour gérer l'accélération d'un train. L'aiguille de l'ampèremètre se déplace à droite (augmentation de l'ampérage) quand on accélère. Pour avoir une accélération maximale sans patinage, le régulateur doit être avancé d'un cran chaque fois que l'aiguille commence à se déplacer vers la gauche, et ce jusqu'à ce que toute la puissance soit atteinte au cran 8.

Il faut comprendre que le pire des traitements qu'on puisse infliger à une motrice est de la laisser pendant un certain temps à l'arrêt et sous tension. Il est très important, après avoir bien vérifié si les freins sont relâchés, et qu'il n'y a plus de jeu dans les attelages, de faire avancer la locomotive aussi vite que possible et d'accélérer jusqu'à une vitesse jusqu'à ce que l'aiguille de l'ampèremètre descende en un minimum de temps.

En démarrant, il est bon d'avancer le régulateur d'un cran pour démarrer le train. Si après le démarrage l'accélération est trop rapide, vous pouvez décélérer quand il n'y a plus de jeu dans les attelages pour maintenir la vitesse désirée. Quand il n'y a plus de jeu, on peut de nouveau accélérer comme on veut pour s'adapter aux conditions de fonctionnement et aux besoins de l'horaire. Une bonne habitude consiste à s'arrêter à chaque cran, pour permettre au moteur de s'adapter à la nouvelle vitesse et pour éviter le patinage.

Pentes

En commençant à grimper une colline, la locomotive et le train ralentiront et il faut parfois programmer le freinage. Il peut s'avérer nécessaire de faire une utilisation partielle constante pour contrôler la vitesse.

De nombreuses locomotives sont équipées d'un freinage dynamique que l'on peut utiliser en même temps que le freinage du train afin de contrôler la vitesse en descendant d'une pente.

 © Anuman Interactive 2007

Freinage dynamique

Le freinage dynamique est un moyen de réduire la vitesse de la locomotive grâce à un système électrique qui convertit les motrices en générateurs. Le fonctionnement et l'effet de ce système appliquent la puissance de freinage uniquement à la (ou les) locomotive(s). La puissance nécessaire pour faire pivoter les « générateurs » du fait de l'action sur les roues et les axes retarde la course de la locomotive. Le courant généré par la motrice est distribué dans des résistances situées sous le capot de la locomotive. Les résistances sont refroidies par des ventilateurs alimentés par une partie du courant généré.

Bien que son effet soit similaire à celui d'une application de frein pneumatique indépendant, le freinage dynamique est entièrement électrique et ne génère aucune friction entre les sabots de freins et les pneus, évitant ainsi la surchauffe et l'usure de ces pièces. L'indicateur de charge montre le courant généré par la motrice et peut être comparé à une jauge de pression de cylindre de freins.

Le freinage dynamique est utile dans de nombreuses phases de locomotion. Il est particulièrement utile en descendant des pentes, bien qu'il puisse être utilisé efficacement pour retarder la vitesse de train en s'arrêtant, si on le souhaite (au minimum 10 mph), réduisant ainsi le freinage pneumatique.

Pour sélectionner le freinage dynamique, assurez-vous que le régulateur est en position neutre, puis engagez le levier de freinage dynamique ou appuyez sur le 7 du pavé numérique. Le régulateur et les touches correspondantes servent maintenant à contrôler le freinage.

Progressez avec prudence sur l'échelle de freinage pour atteindre l'effort de freinage désiré. La puissance de freinage disponible varie selon la vitesse du train et continue à augmenter avec le régulateur sur le cran 8, alors que la vitesse diminue jusqu'à attendre sa valeur maximale d'environ 20 mph. On peut commencer à partir de l'arrêt sur une déclivité en appliquant le freinage dynamique.

En freinant un train sur une pente raide, l'effort de freinage maximum disponible risque d'être insuffisant pour maintenir la vitesse désirée. Il peut

être utile d'appliquer le freinage automatique en plus du freinage dynamique en vue de conserver la vitesse autorisée.

Remettez le régulateur sur la position neutre avant de désengager le freinage dynamique (7 du pavé numérique).

Patinage

Pour de nombreuses raisons, la locomotive peut se trouver en manque de traction. Dans ce cas, le texte concernant l'accélération clignote dans le HUD du conducteur, cela peut se produire pendant la conduite ou pendant le freinage.

Le patinage peut avoir de nombreuses causes, du mauvais temps aux insectes sur les rails.

Le sable est utilisé pour contrôler le patinage. Il est versé sur la voie au moyen de tuyaux à l'avant des roues et augmente la friction entre les roues et les rails en acier. Ce système peut être activé ou désactivé avec la touche – (moins) du pavé numérique. Il est souvent nécessaire de réduire la puissance pour récupérer la traction quand le patinage a commencé.

Gérer les passages à niveau

Les chocs mécaniques sévères subis par les moteurs de traction en traversant les aiguillages, les passages à niveau et les gares, peuvent faire sauter les balais et arrêter les moteurs.

À une vitesse supérieure à 40 mph, il faut diminuer le régulateur jusqu'au cinquième cran ou moins pendant que les wagons traversent le passage. Ceci est inutile en roulant lentement. Pour la même raison, cette procédure est également conseillée pendant le freinage dynamique à haute vitesse et assurera la diminution du voltage du moteur et du générateur jusqu'à un niveau de sécurité avant que le choc ne se produise.

© Anuman Interactive 2007

Traverser l'eau

Une locomotive ne doit ABSOLUMENT JAMAIS traverser une surface d'eau suffisamment profonde pour entrer en contact avec le bas des moteurs de traction.

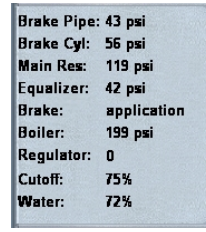
Une profondeur d'eau supérieure à 3 pouces (7,5 cm) au-dessus des rails risque de faire des dégâts aux moteurs de traction. Toutes les précautions doivent être prises si la voie est recouverte d'eau et dans ces conditions la vitesse ne devrait jamais excéder 2 mph.

Auran décline toute responsabilité concernant des dégâts occasionnés en essayant de faire fonctionner **Trainz** dans des environnements inondés.

Conduite d'une locomotive à vapeur : relèverez-vous le défi ?

À chaque nouvelle session, lorsque vous entrez pour la première fois dans la cabine d'une locomotive à vapeur, vous pouvez remarquer que l'équipe d'allumage vous a préparé un joli feu bien vif. Observez la couleur des flammes pour juger de la température : si elles sont orange, c'est que le feu n'est pas encore assez chaud. Pour obtenir la pression nécessaire, il faut que les flammes soient blanches. Vous pouvez contrôler la pression soit depuis la cabine, soit dans la fenêtre ATH (voir ci-dessous).

Lancez le conducteur et sélectionnez « Initiation 4 - Vapeur » dans la liste déroulante de l'itinéraire « Australie profonde 2 ». Cliquez sur le bouton Charger en bas à droite de l'écran pour lancer la session de Conducteur. Suivez les instructions de l'initiation pour vous familiariser avec la conduite d'une locomotive à vapeur en mode Cabine.



Pour augmenter le tirage, il vous suffit d'ouvrir les portes du foyer. Vous pouvez également ajouter du charbon en appuyant sur la **barre d'espace**. Bien entendu, vous ne pouvez ajouter du charbon que si les portes du foyer sont ouvertes ! Faites toutefois attention à ne pas trop en ajouter car cela aurait pour conséquence de baisser la température du feu pour un certain temps. La pression dans la chaudière doit commencer à s'élever avec la température du foyer. Assurez-vous qu'il y a assez d'eau dans la chaudière : le niveau doit se situer entre la moitié et les deux tiers des indicateurs. Si vous souhaitez rajouter de l'eau, utilisez les injecteurs.

Lorsque la pression est satisfaisante, il suffit de desserrer les freins (**touches Q** et **E**) et d'ouvrir le régulateur pour mettre la locomotive en marche. La poignée d'inversion permet de contrôler la pression appliquée aux pistons. Lorsqu'elle est à 75 %, la course des pistons est à son maximum, ce qui permet à la locomotive de démarrer. Lorsque le train commence à gagner de la vitesse, il convient de baisser cette pression afin que la vapeur continue à alimenter efficacement la locomotive sans épuiser trop rapidement la chaudière. Ainsi, cette manoeuvre permet d'avoir une vitesse potentielle maximale accrue tout en économisant la puissance fournie.

Une poignée d'inversion en position haute (de 40 à 75 %) permet un plus grand effort de traction mais augmente également la consommation en charbon et en eau. En revanche, lorsqu'elle est en position basse, l'effort de traction est moindre mais la consommation est plus efficace. En outre, conduire à des vitesses importantes avec le levier d'inversion sans cesse

relevé épuise rapidement la chaudière. Pour faire une comparaison, disons que, à l'image de la cinquième vitesse d'une voiture, un degré d'inversion bas est appréciable pour ce qui est de la consommation mais qu'il manque singulièrement de puissance lorsqu'il s'agit de grimper une côte. On comprendra donc l'importance du levier d'inversion dans la gestion de la vapeur disponible.

Lorsque la pression à l'intérieur de la chaudière devient excessive, les valves de sécurité se lèvent pour relâcher l'excédent de vapeur dans l'atmosphère. Toutefois, une équipe efficace évitera ce gâchis de vapeur en trouvant le juste équilibre entre la température du foyer, la pression de la chaudière et les conditions du trajet. À l'approche d'une côte abrupte, par exemple, il est nécessaire de bien faire chauffer le foyer pour maintenir une pression adéquate dans la chaudière. En revanche, lorsque l'on approche d'une section relativement plate avec un feu très chaud, il est possible d'ajouter de l'eau dans la chaudière pour éviter que les soupapes de sécurité ne se lèvent.

Observez régulièrement le niveau de l'eau dans le tender, en particulier lorsque la locomotive a dû beaucoup travailler, car il est parfois nécessaire de se ravitailler plusieurs fois en chemin.

Pour de plus amples informations sur la conduite d'une locomotive en mode cabine, reportez-vous au Chapitre 12 de la version longue du manuel.

Utilisation des aiguillages

Pour changer le sens d'un aiguillage, il vous suffit de cliquer sur le levier qui y est associé. Les flèches vertes indiquent l'orientation de l'aiguillage. Depuis la cabine, appuyez sur la **touche Ctrl** et cliquez ou utilisez la **touche J** pour changer le prochain aiguillage sur votre trajet (Ctrl + J si vous êtes en marche arrière).

Il vous est également possible de modifier les aiguillages dans la carte en 2D, ce qui est très pratique pour planifier à l'avance les mouvements de votre train.

Conseil : cliquez entre les flèches pour changer leur direction.

Signalisation

Le système de signalisation de TRS2008 repose sur un principe élémentaire de contrôle de blocs mais il est extrêmement flexible et vous permet donc de reproduire à votre guise un grand nombre des systèmes de signalisation que l'on rencontre de par le monde.

Nous avons indiqué ci-après les principaux signaux lumineux. Pour des informations plus complètes (y compris sur les sémaphores), consultez le Guide de signalisation (Signaling Guide). Les signaux fonctionnent de la manière suivante :

Feu vert :

Voie libre. Le signal qui suit est vert ou jaune, continuez à vitesse normale.

Feu jaune :

Attention. Le signal qui suit est rouge, continuez à vitesse réduite (de moitié).

Feu rouge :

Stop. Le bloc est occupé, fermé ou se termine.

Tous les signaux sont rouges, sauf lorsqu'un train est en approche. Il passe alors au vert pour permettre son passage. Cependant, même en présence d'un train, un signal peut ne pas passer au vert et ce pour différentes raisons :

 © Anuman Interactive 2007

La voie peut se terminer ou être fermée, c'est pourquoi un aiguillage du bloc protégé par le signal s'oppose au passage du train.

Une partie d'un train occupe peut-être une partie du bloc protégé par le signal. Le feu est donc rouge pour empêcher toute circulation supplémentaire au sein du bloc.

Une partie de train occupe peut-être une partie du bloc adjacent lorsque le signal passe au jaune pour indiquer que le signal suivant est rouge.

En présence d'un feu vert, le train peut continuer à vitesse normale. Ce signal reste vert jusqu'à ce que la queue du train soit entrée dans le bloc, après quoi il passe au rouge. Dès que le train quitte le bloc, à savoir lorsqu'il atteint le signal suivant, le premier signal passe au jaune, indiquant que le train peut poursuivre sa route jusqu'au signal suivant qui est désormais rouge.

En présence d'un signal jaune, la vitesse maximale autorisée est réduite de moitié et, bien entendu, le conducteur doit s'arrêter en présence d'un signal rouge, à moins que le contrôleur ne l'autorise à passer.

Lors des sessions Conducteur, toutes les circonstances entraînant l'affichage d'un signal rouge ou jaune peuvent être identifiées. Déplacez le pointeur de la souris sur un signal pour afficher un message sur le statut du bloc. Cliquez sur le signal pour accéder aux éventuels obstacles que renferme ce bloc, qu'il s'agisse d'un aiguillage à actionner, d'une fin de voie ou d'un autre train. Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser l'écran carte pour libérer la voie en ayant une vue d'ensemble.

© Anuman Interactive 2007

Conseil : si vos conducteurs semblent faire des erreurs, c'est peut-être que les signaux sont placés de manière incorrecte. Consultez le Guide de signalisation (Signaling Guide) pour savoir comment les placer correctement.

Informations sur les industries

Derrière chaque industrie interactive de TRS2008 se cache un modèle industriel complet qui produit et consomme des marchandises. Maintenez la **touche Ctrl** enfoncée et effectuez un clic-droit sur une industrie interactive pour faire apparaître un menu contextuel puis choisissez l'option Voir détails en cliquant dessus. La fenêtre qui apparaît décrit l'industrie choisie et le niveau actuel de ses ressources.

Fermez la fenêtre en cliquant sur « X » dans le coin supérieur gauche.

Lettres de transport : qui veut quoi ?

Cliquez sur l'icône de Lettre de transport pour faire apparaître une liste d'industries ayant émis des bons de

commande indiquant les produits devant être livrés. Cliquez sur chaque industrie de la liste pour voir la quantité de marchandises requise.

Des lettres de transport sont automatiquement émises par les usines ayant atteint un certain niveau de production. Dès que l'intégralité de la commande a été livrée, la lettre s'efface de la liste (mais elle a peut-être été remplacée par une nouvelle).

Les sessions « Initiation 2 - Lettres de transport » (itinéraire des Midlands britanniques) et « Initiation 5 - Conducteurs » (itinéraire des Industries de l'Highland Valley) vous présentent comment utiliser les lettres de transport pour rester informé.

Marchandises

Vous avez la possibilité de désigner les marchandises qu'un matériel roulant doit transporter. Pour cela, cliquez sur l'icône Marchandises situé en bas à droite de l'écran pour faire apparaître le menu des denrées disponibles. Cliquez ensuite sur la marchandise de votre choix puis sur le matériel roulant que vous souhaitez lui allouer. L'icône indique désormais que le matériel roulant sélectionné ne peut plus transporter que ce type de marchandise. L'icône « Stop » permet d'arrêter le chargement ou le déchargement de toute marchandise. L'icône « Par défaut » en outre oblige le chargement de certaines marchandises dans les véhicules prévus à cet effet.

Suivez l'« Initiation 6 - Marchandises » de l'itinéraire « Ville et campagne USA » pour apprendre à travailler avec des marchandises.

Dételage

Activez le mode dételage en cliquant sur l'icône correspondante. Vous pouvez alors placer votre curseur sur les attelages qui relient les voitures du train pour afficher une icône rouge de dételage.

 © Anuman Interactive 2007

Lorsqu'elle apparaît, cliquez pour procéder au dételage en cet endroit. Lorsque l'opération a été effectuée, l'icône rouge « s'ouvre » et un message apparaît à l'écran pour vous informer de la réussite de la manœuvre. Le dételage crée un nouveau convoi mais l'image reste centrée sur le même wagon ou la même locomotive qu'avant l'opération. Pour procéder à un « réattelage », assurez-vous que les trains circulent à une vitesse inférieure à 8 km/h. Afin de vous faciliter la tâche, n'hésitez pas à essayer plusieurs vues différentes.

Conseil : en mode DCC, n'oubliez pas de serrer le frein à main (« A ») avant de dételer pour éviter de vous retrouver avec des wagons isolés.

Autres fonctions

Le groupe d'icônes en haut à gauche de l'écran permet d'accéder à d'autres fonctions.

Quitter (Echap)

Quitte la session actuelle pour le menu principal du Conducteur ou la fenêtre du Concepteur. Une proposition de sauvegarde vous est faite avant de quitter.

Pause (P)

Vous offre la possibilité de suspendre la session en cours, en cas d'appel téléphonique important ou de famille affamée, par exemple.

Sauvegarder (Ctrl + S)

Permet de sauvegarder vos parties en gardant même en mémoire la position exacte de chaque train et l'état de l'industrie. Pour charger une partie sauvegardée, choisissez l'option Session sauvegardée dans l'écran principal du Conducteur.

Panneau de config. (Ctrl + T)

Le panneau de configuration permet de régler les paramètres graphiques pour améliorer la qualité visuelle du jeu. Reportez-vous à la rubrique 7.3 pour plus de détails sur les paramètres d'affichage.

Système impérial/métrique (G)

Permet de passer du système impérial au système métrique et vice versa. Cela a une influence sur les parties de **Trainz** mettant en œuvre des unités de mesure et de vitesse comme la fenêtre ATH de Temps et Vitesse.

Rechercher (Ctrl + F)

Vous permet de localiser un objet particulier, tel qu'une jonction, une gare, une locomotive ou une industrie

interactive. Sélectionnez le résultat pour centrer l'image sur l'objet recherché. Pour de plus amples informations sur les fonctionnalités de recherche, reportez-vous à la rubrique 11.13.4 de la version longue du manuel.

Aide (Ctrl + H)

Permet d'afficher ou masquer les icônes à l'écran tels que les indicateurs de direction des aiguillages.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des icônes, reportez-vous à la rubrique 12.6 de la version longue du manuel.

À vous de jouer

Les initiations évoquées dans la rubrique 9.2.1 vous ont montré à quel point il est facile, grâce au mode Conducteur, d'exploiter le matériel ferroviaire fourni par TRS2008 ou créé par vous-même ou d'autres joueurs. Pour de plus amples informations sur les possibilités offertes par le mode Conducteur, reportez-vous au Chapitre 12 de la version longue du manuel.

© Anuman Interactive 2007

LE CONCEPTEUR

Bienvenue dans le Concepteur, le constructeur intuitif d'environnement, d'itinéraires et de terrains. Vous pouvez, si vous le désirez, vous lancer directement dedans, mais il vous faudra peut-être un peu de temps et de patience pour le maîtriser parfaitement.

Le Concepteur vous offre la possibilité de créer des terrains, de leur donner une texture puis d'y ajouter des arbres, des buissons, des bâtiments, des routes, des animaux ou des gens. Vous pouvez également créer des lacs et des rivières, modifier les conditions climatiques et même changer la couleur des couchers de soleil.

Bien entendu, le Concepteur vous permet également de créer votre propre chemin de fer avec ses voies ferrées, ses gares, sa signalisation, ses infrastructures de maintenance, ses plaques tournantes et tout une pléthore d'objets de bordure de voie. Vous pouvez choisir soit de modifier l'un des environnements par défaut soit de créer un environnement totalement nouveau. Vous avez également la possibilité de télécharger un grand nombre d'environnements créés par d'autres depuis la Gare de téléchargement (Download Station) de notre site Internet pour ensuite les

 © Anuman Interactive 2007

modifier à votre convenance.

Le Concepteur vous permet également de mettre en place les locomotives, le matériel roulant et les conducteurs qui sont en quelque sorte les « acteurs » de la scène que vous créez pour chacune de vos sessions Conducteur.

© Anuman Interactive 2007

ITRAINZ

TRS2008 présente de nouvelles fonctionnalités disponibles en ligne et permettant l'interaction entre les joueurs par le biais d'Internet et de Planet Auran.

Dans TRS2008, deux modules font usage des possibilités d'interaction en ligne, iTrainz Chat et iPortal. Nous allons détailler dans les rubriques suivantes ce que font ces modules et comment les utiliser.

Remarque : Pour utiliser des fonctionnalités iTrainz comme iChat, vous devez être inscrit à Planet Auran et installer votre TRS2008 avec votre compte Planet Auran. Le Chapitre 7 du présent manuel indique comment procéder.

Remarque : l'interaction avec d'autres utilisateurs **Trainz** en ligne est désormais possible, mais cette fonctionnalité n'est pas à confondre avec un environnement de jeu multijoueur partagé.

iTrainz Chat

iTrainz Chat est un module vous permettant d'échanger des messages instantanés avec d'autres utilisateurs Trainz en ligne au cours d'une session Conducteur. Vous pouvez également y gérer vos contacts et savoir à tout moment ceux qui sont en ligne.

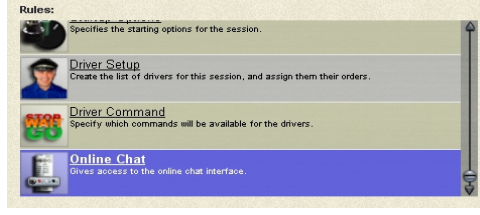
© Anuman Interactive 2007

Remarque : vous ne pouvez échanger des messages iTrainz Chat que dans une session Conducteur. La messagerie iTrainz Chat n'est pas disponible dans le Concepteur ou dans tout autre module Trainz.

La règle Online Chat

Pour accéder aux fonctionnalités iTrainz Chat vous devez être dans une session Conducteur comportant la règle Online Chat dans sa configuration de session.

La règle Online Chat en elle-même est très facile d'utilisation et ne nécessite aucune configuration particulière. Elle doit simplement se trouver dans la liste des règles (comme illustré ci-dessous). Voilà la seule obligation pour disposer de iTrainz Chat au cours de la session.


Rules:
Specifies the starting options for the session.
Driver Setup
Create the list of drivers for this session, and assign them their orders.
Driver Command
Specify which commands will be available for the drivers.
Online Chat
Gives access to the online chat interface.

N'oubliez pas qu'iTrainz Chat fonctionne correctement, TRS2008 doit être configuré avec votre compte Planet Auran.

© Anuman Interactive 2007

Astuce : lorsque vous configurez une session pour disposer d'iTrainz Chat, assurez-vous que la règle Online Chat est activée, sur la gauche de la liste des règles. Si vous imbriquez Online Chat sous forme de règle secondaire, il se peut qu'iTrainz Chat ne soit pas immédiatement disponible au démarrage de la session.

Astuce : si une session existante créée par quelqu'un d'autre ne comporte pas la règle Online Chat, vous pouvez facilement en créer votre propre version compatible iTrainz Chat en ajoutant la règle puis en utilisant l'option Sauvegarder sous dans la barre de menus du Concepteur. Reportez-vous à la rubrique 11.13.1 de la version longue du manuel pour en savoir plus sur la sauvegarde de sessions.

L'interface

Lorsque vous démarrez une session avec la règle Online Chat, le panneau de Chat ATH s'affiche sur la droite de l'écran avec les autres panneaux de l'interface du Conducteur.

Sur la gauche du panneau de Chat ATH, vous pouvez voir le bouton d'état. Il indique l'état actuel de la connexion iTrainz Chat à Planet Auran. Vous

pouvez aussi cliquer dessus pour accéder aux fonctionnalités iTrainz Chat. Le bouton peut présenter les états suivants :

Idle (repos)

Vous êtes connecté à iTrainz Chat sur Planet Auran, mais il n'y a aucun nouveau message. Vous pouvez cliquer sur le bouton pour ouvrir la liste des contacts.

Not Connected (déconnecté)

Vous n'êtes pas connecté à Planet Auran. Il y a différentes raisons à cela sur lesquelles nous reviendrons plus loin.

New Message (nouveau message)

Vous avez différents messages ou invitations à des groupes de conversation. Cliquez sur le nouveau message/invitation pour supprimer l'état Nouveau message et reprendre le mode de repos.

A côté du bouton d'état, vous disposez de trois icônes pouvant être en rouges, blanches ou noires. Pour chacune d'elle, un nombre est affiché. Ces icônes représentent trois types de joueurs de Planet Auran, tels que vous les définissez vous-même :

Rouge - Amis

Blanc - Connaissances

 © Anuman Interactive 2007

Noir - Joueurs hors ligne

Les nombres indiquent pour chaque catégorie la quantité d'utilisateurs connectés à Planet Auran avec TRS2008 iTrainz Chat. Si vous-même n'êtes pas connecté, tous les groupes sont à 0.

Vous gérez vos catégories avec la liste des contacts que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'état. Nous y revenons dans la prochaine rubrique.

La liste des contacts

La liste des contacts vous permet de gérer vos contacts, de vérifier leur statut, d'initier des fenêtres de conversation et d'envoyer et recevoir des invitations (à participer à une discussion).

Un contact est tout simplement un membre de la communauté Planet Auran/Trainz que vous décidez de faire figurer dans votre liste de contacts. Vous pouvez considérer ce contact comme un ami ou l'ignorer.

Pour ouvrir la liste des contacts, cliquez sur le bouton d'état dans le panneau de Chat ATH. Sachez que vous devez être connecté à Planet Auran pour ouvrir la liste des contacts.

© Anuman Interactive 2007

Si vous n'avez jamais utilisé iTrainz Chat auparavant, la liste est vide, mais cela ne signifie pas que vous n'avez pas d'amis. Cela signifie simplement que vous n'avez toujours pas établi votre première liste.

Astuce : le forum **Trainz** est un bon endroit pour se faire de nouveaux amis. Connectez-vous à www.trainz-simulator.com et suivez les liens du Forum pour vous faire de nouveaux amis.

Pour la suite, le manuel estime que vous avez des contacts appartenant à différentes catégories (des amis et des utilisateurs que vous souhaitez ignorer).

En haut de la liste des contacts, vous disposez de quatre cases à cocher accompagnées d'une icône. Elles vous permettent de définir les contacts à rendre visibles :

Friends (Amis) - N'affiche que les amis (en ligne ou non)

© Anuman Interactive 2007

On Line (En ligne) - N'affiche que les utilisateurs en ligne (amis ou connaissances)

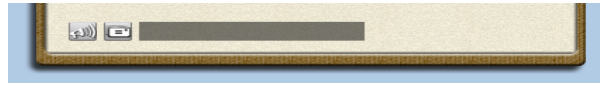
Invites (Invitations) - Montre les invitations et en envoie

Ignored (Ignorés) - Montre les utilisateurs ignorés

Ces cases sont toutes activées par défaut. Lorsque vous en désactivez certaines, des utilisateurs peuvent disparaître en fonction des circonstances. Avant de vous mettre à la recherche d'un ami perdu, assurez-vous de vos options.

Envoyer des invitations

En bas de la liste des contacts, vous disposez des boutons d'envoi et d'invitation accompagnés d'une zone de texte.



Cliquez sur une de ces icônes pour associer le texte correspondant.

© Anuman Interactive 2007

Invitations - Ajout de nouveaux amis

D'autres joueurs sont ajoutés à votre liste de contacts lorsque vous les invitez. Un invité n'a pas besoin d'être en ligne pour que l'invitation lui parvienne. Le serveur de Planet Auran conserve l'invitation qui lui sera transmise dès sa prochaine connexion.

Pour ajouter un joueur à votre liste de contacts, saisissez son nom Planet Auran dans la zone de texte et cliquez sur le bouton d'envoi d'une invitation.

Ce joueur étant un invité, son nom n'apparaît dans la liste des contacts que si vous avez activé l'option Invited (Invités) en haut de la fenêtre.

Remarque : le nom de l'utilisateur que vous souhaitez ajouter à votre liste doit être exactement le même que celui utilisé dans le forum Planet Auran/Trainz. Les noms d'utilisateur ne sont pas sensibles à la casse et ne peuvent dépasser 20 caractères. Prenez garde aux tirets et soulignement. Les espaces ne sont pas autorisés dans les noms d'utilisateur Planet Auran.

Une fois invité, le nom du joueur s'affiche dans la liste avec une icône sur le côté symbolisant une tête. En fonction de l'état de la connexion cette tête peut être rouge (connecté) ou noire (déconnecté).

Si le nom d'utilisateur n'est pas correct, il risque de clignoter et de disparaître de la liste. De toute façon, qu'ils clignotent ou non, les noms incorrects ne sont pas ajoutés à la liste.

Les contacts que vous ajoutez concernent toutes les sessions iTrainz Chat, aussi lorsque vous ajoutez ou retirez des contacts lors d'une session. Toutes les suivantes en sont affectées. La liste des contacts n'est pas valable que pour une seule session.

Remarque : iTrainz Chat n'est compatible qu'avec TRS2008. Tous les membres de Planet Auran ne sont pas nécessairement des utilisateurs TRS2008 et ne pourront donc pas participer à une conversation dans ce cas.

Diffusion

En cliquant sur l'icône de diffusion en bas à gauche de la liste des contacts, vous ouvrez la fenêtre de diffusion.

Vous rédigez votre message dans la zone de texte et appuyez sur la **touche Entrée** pour expédier le message à vos amis en ligne. Sachez que seuls les amis ayant une fenêtre de discussion déjà ouverte avec vous verront le message.

Les membres de la liste des contacts - Vos amis

Au milieu de la fenêtre de la liste des contacts, vous disposez de la liste des amis dans l'ordre où vous les avez ajoutés.

Sur la gauche de chaque nom, une icône indique le statut de l'utilisateur.

© Anuman Interactive 2007

Ami en ligne

Pour apparaître comme ami en ligne, une personne doit valider trois critères. Elle doit utiliser une session comportant la règle iTrainz Chat, être en ligne et faire partie de votre liste d'Amis (Friends).

Ami hors ligne

C'est un ami qui n'est pas actuellement connecté avec iTrainz Chat.

Ignorer

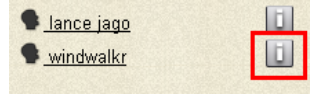
C'est un utilisateur de votre liste que vous avez décidé d'ignorer. Vous ne pouvez recevoir d'invitations ou de messages de cette personne.

Cliquez sur son nom d'utilisateur pour ouvrir une fenêtre de conversation avec lui. Cliquez sur l'icône à droite de son nom pour ouvrir la fenêtre d'informations sur ce contact. Consultez les deux rubriques suivantes pour en savoir plus sur ces fonctionnalités.

Les informations du contact

Vous disposez d'une icône d'informations sur le contact à droite de son nom dans la fenêtre de la liste des contacts.

© Anuman Interactive 2007



Cliquez sur cette icône pour ouvrir la fenêtre d'informations sur le contact. Vous pouvez alors en faire un ami, l'ignorer ou le supprimer de la liste.

Pour transformer un contact en ami ou l'ignorer, sélectionnez le bouton d'option correspondant. Fermez la fenêtre pour revenir à la liste des contacts mise à jour en conséquence.

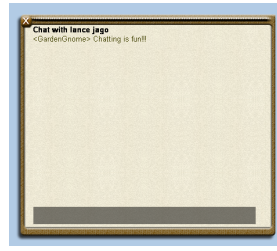
Remarque : avec la mise à jour de la liste, il est possible qu'un contact ne soit plus visible en fonction des cases cochées en haut de la fenêtre.

Si vous cliquez sur le lien de suppression, la fenêtre d'informations se ferme et vous revenez à la liste dans laquelle ce contact n'apparaît plus.

© Anuman Interactive 2007

La fenêtre de conversation

La fenêtre de conversation est l'endroit où l'utilisateur peut échanger des messages textuels avec un contact en particulier. Pour ouvrir une fenêtre de conversation avec quelqu'un de votre liste, cliquez sur son nom ou sur l'icône située sur la gauche du nom.



Les messages peuvent être envoyés à l'autre utilisateur en activant le champ texte en bas de la fenêtre, en tapant le texte et en appuyant sur la **touche Entrée**. Vos messages apparaissent dans la fenêtre avec ceux de votre ami.

Vous pouvez fermer la fenêtre de conversation en cliquant sur le bouton de fermeture 'X' en haut à gauche de la fenêtre. Lorsque vous fermez la fenêtre et la rouvrez, l'historique de la conversation avec le contact sélectionné est restitué pour la session en cours.

iPortal

iPortal est un élément spécifique permettant de transférer des convois de votre session Conducteur à celle d'un autre utilisateur TRS2008 en ligne.

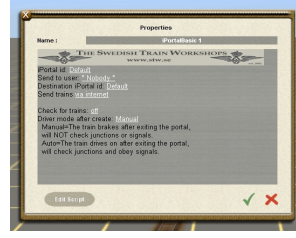
Cela ne signifie cependant pas que Trainz dispose d'une fonctionnalité

multijoueur. Les iPortals permettent simplement de déplacer un train entre deux sessions distinctes. Elles restent d'ailleurs complètement indépendantes et n'ont pas d'autre lien ou synchronisation.

Placer et configurer un iPortal

Un iPortal est un objet de décor comportant une voie. Il se trouve sur l'itinéraire et y est lié de la même manière qu'une industrie, comme décrit dans la rubrique 11.7.2 du manuel complet. Les deux éléments iPortal sont faciles à trouver dans la liste des décors dans la mesure où ils commencent tous les deux par « iPortal ».

Pour fonctionner dans une session Conducteur, l'iPortal doit être configuré. Aucune règle n'est nécessaire. Il vous suffit d'ouvrir la fenêtre des propriétés d'un iPortal placé sur l'itinéraire.


Properties
Name :
iPortalBasic 1
The Swedish Train Workshops
Portal id : Default
Send to user : <None>
Destination iPortal id : Default
Send trains : via internet
Check for trains : off
Driver mode after create : Manual
Manual=The train brakes after exiting the portal,
will NOT check junctions or signals
Auto=The train drives on after exiting the portal,
will check junctions and obey signals.
Edit Script

Pour qu'un iPortal fonctionne, non seulement votre installation TRS2008 doit être configurée avec votre compte Planet Auran, mais le iPortal lui-même a besoin de quelques paramètres.

© Anuman Interactive 2007

iPortal id (identifiant iPortal)

Le nom de l'identifiant unique (ID) de l'iPortal.

Send to user (Envoyer à l'utilisateur)

Nom de l'utilisateur TRS2008 distant avec lequel vous souhaitez échanger le convoi. Ce paramètre n'est pas nécessaire si vous transférez des trains à d'autres iPortals sur votre propre itinéraire.

Destination iPortal id (identifiant iPortal de destination)

Identifiant unique de l'iPortal de destination avec lequel cet iPortal doit procéder à un échange. Il peut être situé à distance sur un autre ordinateur ou dans votre propre itinéraire.

Send Trains (Envoyer les trains)

Indique si les trains sont envoyés par Internet et échangés avec un autre utilisateur ou simplement transférés en local à un autre iPortal.

Check for trains (Surveiller les trains)

Activez l'option si vous souhaitez que l'iPortal attende des trains qu'un autre iPortal pourrait lui envoyer.

Driver mode after create (Mode Conducteur après création)

Détermine la manière dont les trains émis par l'iPortal vont être contrôlés sur votre réseau lorsqu'ils sont sortis de l'iPortal.

© Anuman Interactive 2007

Les trains transférés par un iPortal préservent leur chargement. Il peut donc être très intéressant de gérer votre parcours comme s'il attendait l'arrivée d'un train provenant de quelqu'un d'autre via iPortal.

N'oubliez pas d'utiliser iTrainz Chat pour communiquer avec vos amis et organiser des échanges iPortal. iTrainz Chat vous permet également de savoir si vos amis sont en ligne.

CONTENU & CRÉATIONS

Par contenu, nous entendons tout ce que vous pouvez possiblement ajouter à votre logiciel TRS2008 afin d'accroître la collection d'objets dont vous disposez pour ce jeu. Ce contenu englobe les locomotives, le matériel roulant, les voies, les véhicules, les personnes, les bâtiments, les ponts, les tunnels, les routes, les règles, les sessions, les scénarios, etc. Le contenu est créé par des membres de la communauté tels que vous et mis à disposition sur de nombreux sites Internet. La principale source de contenu est une vaste bibliothèque de plus de 40 000 objets à laquelle vous pouvez accéder à l'aide du gestionnaire de contenu. Cette section du manuel vous en apprend un peu plus sur l'identification et l'utilisation de nouveaux contenus pour TRS2008.

Le système KUID

Même si vous n'avez pas besoin de connaître le système KUID (ou Koolthingz Unique IDentifier) dans ses moindres variations, c'est une notion que vous retrouverez si vous décidez de vous plonger dans l'univers du contenu personnalisé. Le KUID permet d'identifier aisément les contenus de votre logiciel TRS2008. Voici un exemple :

<KUID:43750:12345:02>

La première partie du KUID (ici :43750) identifie le créateur du contenu, ainsi tous les contenus créés par un même auteur reprendront cette même suite de chiffres. Lors de votre inscription auprès de Planet Auran, un

identifiant créateur unique, visible dans votre profil utilisateur, vous est attribué.

La deuxième série de chiffres identifie une création donnée de l'auteur.

Il y a aussi un troisième nombre. Il représente le numéro de version de l'élément et il permet aux créateurs de contenus de mettre leurs créations à jour sans nécessiter pour autant la génération d'un nouveau KUID.

CONTENT MANAGER PLUS

Introduction

Le gestionnaire de contenu Content Manager Plus (CMP) met à votre disposition une série de fonctions compilées en une seule application, vous permettant d'obtenir et de contrôler les milliers de créations disponibles pour Trainz. Les fonctions principales du CMP sont les suivantes :

Index de la Gare de téléchargement

Téléchargement de contenu

Gestion de contenu

Archivage/Sauvegarde

Transfert de contenu

Création/Modification/Vérification de contenu

Paintshed

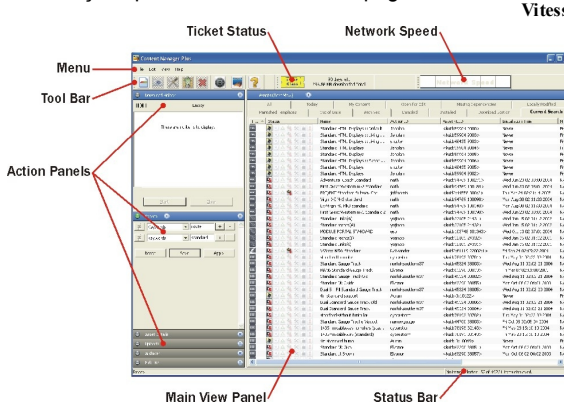
Chacune de ces fonctions est détaillée dans les rubriques ci-dessous.

© Anuman Interactive 2007

REMARQUE : Content Manager Plus ne peut être utilisé qu'avec TRS2008. Il n'est pas adapté aux précédentes versions de Trainz.

Mise en route et Personnalisation du CMP

Commençons par observer la mise en page du CMP.



Menus

Les éléments du menu correspondent en général à des fonctions du jeu. De nombreuses actions disposent de raccourcis clavier que vous pouvez apercevoir dans le menu, à droite de la liste des actions.

Barres

Quatre barres permettent de gérer et de contrôler les différentes fonctions du CMP. La Barre d'état est fixe mais les autres barres sont flottantes et ancrables. Vous pouvez donc réorganiser l'apparence du CMP à votre guise. Dans le menu Affichage, vous pouvez choisir de masquer ou d'afficher chaque barre.

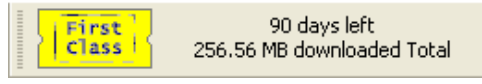
Barre d'outils

À l'aide des différents boutons, l'utilisateur peut accéder rapidement aux fonctions les plus utilisées telles que Nouvelle création, Cloner création, Ouvrir pour modifier, Désactiver/Activer, Supprimer, Paramètres, Démarrer Trainz et Aide.

État du billet

Si vous avez un Billet Première Classe (BPC ou FCT), cette barre indique le nombre de journées restant sur le BPC et le nombre total de téléchargements (cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour réinitialiser). Si vous n'avez pas de BPC, la barre indique le nombre de téléchargements effectués dans la journée et la limite (fixée à 100 Mo)… Cliquez sur le billet pour ouvrir une fenêtre de navigation vous permettant d'acquérir un BPC.

© Anuman Interactive 2007



Barre d'état

Elle affiche les messages d'avertissement/d'erreur en rouge/orange/jaune ainsi que le nombre actualisé de créations affichées par rapport au nombre total de créations, créations de la Gare de téléchargement comprises.

Vitesse du réseau

Ce volet affiche votre vitesse de téléchargement relative, sous la forme d'un graphique. Remarquez que ce graphique est dynamiquement ajusté sur l'axe des ordonnées (Y) afin de le conserver à l'écran.

Volet d'affichage principal

Le volet d'affichage principal présente les créations en mode texte ou

miniatures. Cliquez sur le bouton dans la barre de titre pour sélectionner l'un ou l'autre.

© Anuman Interactive 2007

L'affichage par miniatures est une mini-représentation de la création comme elle est transférée vers la Gare de téléchargement. Les miniatures sont téléchargées de la GdT, aussi elles peuvent mettre un certain temps pour apparaître.

L'affichage en mode texte s'apparente davantage à une feuille de calcul avec des colonnes regroupant différentes informations sur les créations. Vous pouvez afficher plus ou moins de colonnes en cliquant sur l'en-tête à l'aide du bouton droit de la souris, puis en sélectionnant la colonne que vous voulez afficher ou masquer. Vous pouvez ajuster la largeur de la colonne en faisant glisser les bordures de l'en-tête. Pour modifier l'ordre des colonnes, sélectionnez un en-tête puis placez-le à son nouvel emplacement à l'aide de la fonction glisser-déposer.

Vous apercevez, directement sous la barre de titre, une série d'onglets. Si vous cliquez sur l'un d'eux, vous obtenez un affichage filtré des créations dans le volet d'affichage principal. Il s'agit des filtres de recherche décrits dans la section Tri, recherche et organisation du contenu.

Volets d'action

La largeur des volets d'action peut être ajustée en faisant glisser la bordure de droite de chaque volet d'action. Il existe une largeur minimum.

Vous pouvez afficher/masquer les volets d'action à l'aide de la **touche Tab** ou à partir du menu **Affichage**

Vous pouvez ouvrir et fermer chaque volet d'action en cliquant sur l'icône

dans la barre d'en-tête du volet d'action. Les volets d'action sont les suivants :

Assistant de téléchargement

Il est utilisé pour télécharger des fichiers à partir de la Gare de

téléchargement. Consultez les rubriques Gare de téléchargement et Téléchargement pour de plus amples informations.

Recherche

Il est utilisé pour trouver les créations. Consultez la rubrique Tri, recherche et organisation du contenu.

Informations création

À partir du volet d'affichage principal, faites glisser une création dans ce volet pour la découvrir dans le détail, photo miniature à l'appui. Utilisez les boutons de navigation < et > pour faire défiler les nombreuses créations. Vous pouvez évaluer un objet en cliquant sur l'évaluation par étoiles (1 à 5 étoiles), changer son nom et sa description et afficher les informations de licence.

Transferts

Il est utilisé pour transférer des créations vers la Gare de téléchargement. Consultez la rubrique Transferts pour de plus amples informations.

Archiveur

Il est utilisé pour archiver/sauvegarder les créations. Voir la rubrique Archivage pour de plus amples informations.

Liste de choix

Il s'agit en fait d'un « presse-papiers » où les créations peuvent être conservées. Utilisez la fonction glisser-déposer pour déplacer une ou

© Anuman Interactive 2007

plusieurs créations du volet d'affichage principal vers la Liste de choix. Vous pouvez retirer une création en cliquant sur le bouton - placé à droite de son nom ou retirer toutes les créations en cliquant sur le bouton Effacer. Pour visualiser les créations de la Liste de choix dans le volet Affichage principal, cliquez sur le bouton Vue de la liste principale.

Icônes

Le CMP renferme de nombreuses icônes, chacune ayant sa signification propre, pour vous aider à identifier rapidement les caractéristiques d'une création. Toutes les icônes comprenant des info-bulles, si vous n'êtes pas certain de leur signification, passez dessus à l'aide de la souris pour afficher l'info-bulle correspondante.

Catégorie

Ces icônes précisent la catégorie de la création : train, itinéraire ou autre composante de l'univers **Trainz**.

États

Ces icônes vous informent des états d'Emplacement, d'Archive, d'Altération, de Version, de Modification, d'Origine et d'Erreur des créations.

Évaluations

L'évaluation d'une création peut aller de zéro à cinq étoiles. Pour ajuster l'évaluation, sélectionnez le nombre d'étoiles souhaité pour une création dans le volet d'action Infos création.

© Anuman Interactive 2007

Paramètres

Pour appeler l'écran des Paramètres, vous pouvez cliquer sur le bouton Paramètres dans la Barre d'outils ou utiliser l'option Fichier -> menu Paramètres. Ils se répartissent en quatre onglets :

Archives

Affiche la liste de toutes les Archives connues du CMP. Vous pouvez Ajouter, Supprimer ou Mettre à jour les archives. Notez que la suppression d'une archive l'efface simplement de la liste, elle n'est pas véritablement supprimée.

Filtres

Affiche tous les filtres de recherche, filtres par défaut compris. Vous pouvez supprimer des filtres individuels (par défaut ou personnalisés) et restaurer les filtres par défaut. Attention ! La restauration des filtres par défaut entraîne la suppression des filtres personnalisés.

Internet

Saisissez vos nom d'utilisateur et mot de passe Planet Auran et votre type de connexion pour accéder, en ligne, à la Gare de téléchargement. Vous n'avez pas encore de compte Planet Auran ? Cliquez alors sur S'inscrire maintenant pour accéder à la Gare de téléchargement et aux forums de la communauté… c'est facile et c'est gratuit !

Divers

Ici, vous pouvez saisir votre identifiant (disponible après inscription auprès de Planet Auran). Vous devez disposer d'un identifiant pour réaliser votre

© Anuman Interactive 2007

contenu pour **TRS2008** et le retrouver à l'aide du filtre de recherche Mon contenu.

Vous pouvez également définir les paramètres de l'Affichage principal, la taille des icônes, les paramètres audio et les choix de confirmation de suppression.

Il existe également des options permettant de supprimer automatiquement des créations du volet Assistant de téléchargement une fois le téléchargement terminé, de gérer les créations ouvertes pour modification au démarrage de TRS2008, de choisir un éditeur de script personnalisé ou de définir si les paramètres des filtres de recherche doivent s'appliquer automatiquement ou à l'activation du bouton Appliquer.

Billet Première Classe et dépassement des limites de téléchargement

Tous les utilisateurs inscrits de TRS2008 peuvent accéder librement à la Gare de téléchargement. Cependant, nous limitons vos téléchargements quotidiens à 100 Mo et à une vitesse maximum de 4 Ko par seconde.

Vous pouvez augmenter vos droits d'accès à la Gare de téléchargement par l'acquisition d'un Billet Première Classe (BPC ou FCT). Celui-ci vous donne droit à des téléchargements illimités à partir de la Gare de téléchargement. De plus, les téléchargements se font alors à haut débit, vous obtenez donc plus rapidement ce que vous voulez. Vous pouvez acquérir un BPC sur notre site Web… De fait, lorsque vous cliquez sur un billet non première classe dans le CMP, votre navigateur s'ouvre sur la boutique en ligne.

Tri, recherche et organisation du contenu

Tri

Vous pouvez trier une colonne en cliquant sur son en-tête. Cliquez à plusieurs reprises pour modifier l'ordre de tri, croissant ou décroissant.

Recherche

Le volet Recherche vous permet de définir un ou plusieurs paramètres de recherche pour retrouver plus rapidement le contenu souhaité. Les résultats de la recherche s'affichent immédiatement dans le volet d'affichage principal, sauf si le CMP a été paramétré pour que l'utilisateur clique sur le bouton Appliquer pour effectuer toute recherche.

Filtres de recherche par défaut

Un certain nombre de Filtres de recherche par défaut sont définis pour les recherches les plus courantes. Ils apparaissent sous forme d'onglets dans le volet d'affichage principal. Cliquez sur l'onglet pour appliquer immédiatement le filtre de recherche sélectionné.

Notez que vous pouvez modifier un filtre de recherche par défaut en ajoutant ou en supprimant des paramètres de recherche. Supposons que vous sélectionnez le filtre de recherche par défaut « Tous » et ajoutez un paramètre de recherche supplémentaire dans le volet Recherche (voir plus loin). Le nom de l'onglet du Filtre de recherche devient alors « Recherche en cours », indiquant ainsi que les créations affichées ne correspondent plus au Filtre de recherche par défaut.

© Anuman Interactive 2007

Ajouter un Paramètre de recherche

Le volet Recherche par défaut comporte un paramètre de recherche « Nom » pour lequel aucune valeur n'a été saisie.

Pour modifier les paramètres de recherche, cliquez sur la liste déroulante et sélectionnez le paramètre souhaité. S'il permet la recherche d'une valeur, cliquez sur la zone de saisie placée juste à droite de celui-ci, puis sélectionnez ou saisissez la valeur souhaitée.

Pour ajouter un autre paramètre de recherche, cliquez sur le bouton + placé à droite d'un paramètre de recherche existant pour faire apparaître une nouvelle ligne de paramètres de recherche dont le paramètre par défaut « Nom » n'indique aucune valeur.

Pour que les créations apparaissent dans l'affichage principal, les nouveaux paramètres comme les nouvelles valeurs doivent être remplis. En d'autres termes, toutes les lignes du paramètre de recherche répondent à l'opérateur logique « **ET** ».

Il y a aussi un bouton ? placé à gauche du nom du paramètre. S'il est activé, vous pouvez cliquer dessus pour ajouter au paramètre l'opérateur logique « n'est pas égal à », ainsi, par exemple, « n'est pas égal à » Intégré(s) n'affiche que les éléments qui ne sont pas intégrés dans le **TRS2008**.

© Anuman Interactive 2007

Astuce : lorsque vous recherchez un identifiant d'auteur, indiquez l'identifiant utilisateur de l'auteur (#nnnnnn) plutôt que son nom d'utilisateur. Une fois les créations trouvées, le CMP télécharge de plus amples informations sur chaque création et notamment le nom d'utilisateur de l'auteur. Vous pouvez ensuite effectuer une recherche à partir du nom d'utilisateur de l'auteur.

Supprimer un paramètre de recherche

Pour supprimer un paramètre de recherche, cliquez sur le bouton - situé à droite du paramètre de recherche.

Pour supprimer tous les paramètres de recherche, cliquez sur le bouton Rétablir. Le volet Recherche reprend son paramètre par défaut « Nom » et aucune valeur n'est alors spécifiée.

Recherche en cours et Enregistrement des filtres de recherche

Dès que vous modifiez un filtre de recherche existant, votre recherche s'affiche dans l'onglet Recherche en cours.

Vous pouvez aussi enregistrer vos propres recherches pour qu'elles apparaissent dans un onglet des Filtres de recherche de l'affichage principal. Voici comment procéder…

Lorsque les paramètres sélectionnés pour votre recherche vous conviennent, cliquez sur le bouton Enregistrer pour appeler la boîte de dialogue Enregistrer le filtre. Saisissez le nom choisi pour le filtre de recherche, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

Le filtre de recherche s'ajoute alors dans les onglets du volet d'affichage principal. Vous pouvez gérer vos filtres de recherche dans la boîte de dialogue Paramètres (voir Paramètres).

© Anuman Interactive 2007

Mots-clés

Vous pouvez enrichir la description des créations à l'aide de mots-clés afin de faciliter la recherche. Par défaut, le nom de chaque création apparaît sous la forme de mots-clés. Les créateurs de contenu peuvent aussi ajouter des mots-clés à leur contenu lorsqu'ils réalisent une création afin de faciliter la recherche parmi les centaines de créations disponibles.

Vous pouvez aussi ajouter vos propres mots-clés au contenu en effectuant un clic-droit sur une ou plusieurs créations, puis en cliquant sur Modifier mot-clé dans le menu contextuel. Saisissez le mot-clé de votre choix et cliquez sur le bouton Ajouter. Vous pouvez ainsi ajouter plusieurs mots-clés à un contenu sélectionné.

Une fois les mots-clés ajoutés, vous pouvez utiliser le paramètre Recherche par mot-clé pour retrouver rapidement et facilement les éléments souhaités.

Désactivation, activation et suppression des créations

Lorsqu'une création est installée sur votre ordinateur, elle devient disponible dans le Concepteur de **Trainz**. TRS2008 est fourni avec environ 8 000 éléments de créations intégrées qui sont également disponibles en in-game.

Remarque : certains contenus intégrés ne peuvent pas être utilisés dans le Concepteur. C'est un choix qui appartient aux créateurs de contenu ayant contribué aux éléments.

Il est possible qu'une telle quantité de créations vous paraisse déroutante et que vous préfériez limiter ce que vous voyez dans **Trainz**. Peut-être n'êtes-vous pas intéressé par les locomotives et le matériel roulant de certains pays.

Dans le CMP, vous pouvez utiliser la fonction Désactiver ou Supprimer le

nombre de créations visibles dans le jeu.

Remarque : en désactivant ou en supprimant un élément, vous pouvez « briser » des créations qui dépendent de cet élément. Pour vérifier si l'élément que vous vous apprêtez à désactiver/supprimer est un élément dépendant, sélectionnez-le puis, à l'aide du bouton droit de la souris, sélectionnez Afficher créations dépendantes. Une boîte de dialogue affiche alors les créations qui dépendent de cet élément. Voulez-vous toujours désactiver/supprimer l'élément ?

Le fait de désactiver une création signifie qu'elle reste présente sur votre ordinateur mais qu'elle n'est plus disponible dans **Trainz**. Pour désactiver une création, sélectionnez la (ou les) création(s) souhaitée(s), puis cliquez sur le bouton Activer/Désactiver dans la barre d'outils. Pour rendre une création désactivée disponible dans **Trainz**, sélectionnez l'élément souhaité puis cliquez sur le bouton Activer/Désactiver dans la barre d'outils.

La suppression d'une création la fait disparaître complètement de votre ordinateur. Elle ne sera évidemment pas disponible dans **Trainz**. S'il s'agit d'un élément issu de la Gare de téléchargement, il figurera toujours dans la liste du CMP, mais vous devrez le télécharger une nouvelle fois pour l'activer dans le jeu. Pour supprimer une création, sélectionnez la (ou les) création(s), puis cliquez sur le bouton Supprimer dans la barre d'outils.

ATTENTION : assurez-vous d'avoir bien sauvegardé vos créations personnalisées (non GdT). Une fois supprimées, elles sont irrécupérables.

© Anuman Interactive 2007

Remarque : les créations intégrées ne peuvent pas être supprimées mais elles peuvent être désactivées. Les créations installées et non intégrées peuvent être désactivées ou supprimées.

Astuce : vous voulez visualiser rapidement une création dans **Trainz** à partir du CMP ? Sélectionnez-la, effectuez un clic-droit puis, dans le menu contextuel, sélectionnez Visualiser dans… suivi du module **Trainz** approprié. Lorsque vous avez visualisé la création, quittez le module **Trainz** pour retourner au CMP. Notez que les créations doivent se trouver sur votre ordinateur pour pouvoir les visualiser, vous ne pouvez pas visualiser les éléments que vous n'avez pas téléchargés.

Gare de téléchargement et téléchargement

À l'heure où nous rédigeons cette documentation, la Gare de téléchargement propose près de 35 000 créations à télécharger et à ajouter à votre logiciel **Trainz**. Le CMP dispose d'un index des créations de la Gare de téléchargement qui est constamment mis à jour via Internet afin d'inclure les dernières créations ajoutées.

Important ! Avant de pouvoir télécharger depuis de la Gare de téléchargement, vous devez enregistrer votre numéro de série TRS2008 auprès d'Auran et saisir vos nom d'utilisateur et mot de passe dans l'onglet Internet de la fenêtre Paramètres.

Utilisez les fonctionnalités de recherche et de tri du CMP pour naviguer entre les différentes créations et trouver celles que vous recherchez, consultez à ce titre la section Tri, recherche et organisation du contenu.

Sélection des créations à télécharger

Le téléchargement de créations n'a jamais été aussi simple. Il vous suffit de sélectionner les éléments que vous souhaitez télécharger dans le volet d'affichage principal (vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à l'aide des **touches Maj** et **Ctrl**), puis de les glisser dans le volet de l'Assistant de téléchargement.

Vous pouvez également ajouter des créations dans l'Assistant de téléchargement en effectuant un clic-droit dessus puis en sélectionnant Télécharger dans le menu contextuel.

Au sujet des créations dépendantes

Certaines créations nécessitent d'autres créations (dépendances) pour exister : une locomotive a besoin de bogies, d'éléments de bruitage, de caractéristiques moteur… Le CMP s'occupe automatiquement* de cela. Lorsque vous déposez un élément dans l'Assistant de téléchargement, le CMP contrôle les dépendances éventuelles de l'élément sélectionné et les ajoute sous la création parente afin que l'élément soit entier. Les créations disposant de dépendances sont signalées par une icône « ? » placée à gauche du nom. Cliquez sur la pointe de la flèche pour afficher les dépendances dans l'Affichage principal.

Si vous glissez un grand nombre d'éléments dans l'Assistant de téléchargement, la procédure de contrôle et d'ajout des dépendances peut prendre un certain temps.

Si vous disposez déjà de certaines créations (parent ou fille) sur votre ordinateur, l'Assistant de téléchargement ne les télécharge pas une nouvelle fois. Si la création est dans une Archive connue (voir Importation de contenu et CDP), le CMP recherche dans l'archive la création requise dès que vous démarrez le processus de téléchargement.

Pour afficher les dépendances d'une création locale, sélectionnez la création, puis à l'aide du bouton droit sélectionnez Afficher les dépendances dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue affiche la

 © Anuman Interactive 2007

liste des dépendances de la création sélectionnée. Vous pouvez afficher les dépendances dans la liste principale en cliquant sur le bouton.

> **Astuce :** lorsque vous avez visualisé les dépendances dans l'affichage principal, vous pouvez retourner à l'affichage précédent en cliquant sur « Cliquez ici pour reprendre votre recherche précédente » dans le volet de Recherche.

* Cela est valable pour les créations correctement réalisées et disponibles, avec leurs dépendances, sur la Gare de téléchargement

Gestion de la liste de l'Assistant de téléchargement

Lorsque vous ajoutez des créations à la liste et que leurs dépendances sont trouvées, la taille totale des créations sélectionnées s'affiche en Mo en haut du volet Assistant de téléchargement.

Vous pouvez supprimer de la liste des éléments individuels en cliquant sur le bouton - situé à droite du nom de la création. La suppression d'une création entraîne celle de ses dépendances. La suppression d'une dépendance en revanche n'entraîne aucune autre suppression, mais le parent risque de ne plus fonctionner correctement en fonction de l'importance qu'elle pouvait avoir.

Vous pouvez supprimer tous les éléments de la liste en cliquant sur le bouton Effacer. Les créations sont téléchargées dans leur ordre d'affichage dans la liste de l'Assistant de téléchargement. Pour modifier l'ordre de cette liste, déplacez simplement les créations à l'aide de la fonction glisser-déposer pour les agencer comme bon vous semble. Notez que les dépendances peuvent uniquement être placées sous leur création parent.

Si vous souhaitez conserver un élément dans la liste de l'Assistant de téléchargement sans pour autant le télécharger immédiatement, décochez la case située tout à gauche de la création. Servez-vous de cette

fonctionnalité pour gérer vos quotas de téléchargement si vous ne disposez pas d'un Billet première classe.

Démarrage et arrêt d'un téléchargement

Lorsque vous avez sélectionné les créations à télécharger et organisé votre liste de téléchargements, vous pouvez commencer le téléchargement en cliquant sur le bouton Démarrer. Le CMP contacte la GdT et commence à télécharger les créations. Pendant le téléchargement, une barre bleue indique l'avancement du téléchargement de la création et l'icône GdT située à droite du nom de la création est remplacée par une icône Local indiquant la réussite du téléchargement/de l'installation de la création.

La vitesse de téléchargement est représentée graphiquement dans la barre d'outils Vitesse réseau, lorsque celle-ci a été définie comme toujours visible.

Vous pouvez arrêter un téléchargement commencé en cliquant sur le bouton Stop. Les créations partiellement ou pas encore téléchargées sont conservées dans la liste de l'Assistant de téléchargement. Pour reprendre le téléchargement, il vous suffit de cliquer une nouvelle fois sur le bouton Démarrer.

Les téléchargements terminés, vous pouvez vider la liste en cliquant sur le bouton Effacer. Cela peut être fait automatiquement en cochant la case Supprimer automatiquement de la liste les éléments téléchargés dans l'onglet Divers des Paramètres.

Importation de contenu et de CDP

Le menu Fichier propose deux options pour importer un contenu existant, sous la forme d'un dossier ou d'un CDP.

Importer contenu vous permet de spécifier le dossier renfermant le contenu. Sur confirmation, le CMP importe le contenu trouvé dans le dossier sélectionné ainsi que dans ses sous-dossiers. Une boîte de dialogue affiche

la liste des éléments importés… Vous pouvez visualiser les éléments dans la liste principale en cliquant sur le bouton de la boîte de dialogue.

Importer CDP vous permet de sélectionner un ou plusieurs fichiers CDP dans une boîte de dialogue Ouvrir le fichier. Le CMP importe le(s) élément(s) du/des fichier(s) CDP et une boîte de dialogue affiche la liste des éléments importés… Vous pouvez visualiser les éléments dans la liste principale en cliquant sur le bouton de la boîte de dialogue.

Archivage

La fonction d'archivage du CMP vous permet de « sauvegarder » vos contenus téléchargés ou personnalisés. Il ne s'agit pas d'un moyen de distribuer des contenus aux autres. Utilisez la méthode CDP pour ce faire.

Pourquoi ne pas utiliser CDP pour archiver vos contenus ? En fait vous pourriez, mais l'avantage du CMP c'est qu'il sait précisément ce que contiennent vos archives. À chaque fois que vous en créez une, le CMP enregistre les créations de l'archive et son emplacement de sauvegarde.

Aussi, lorsque vous avez besoin de l'élément (si vous l'avez supprimé), au lieu de le télécharger, vous n'avez qu'à le récupérer dans l'archive. Si vous avez déplacé l'archive, vers un CD-R par exemple, une boîte de dialogue de recherche vous demande de préciser son emplacement. Le CMP met alors à jour l'emplacement de l'archive pour la prochaine fois.

Quelques points complémentaires au sujet des archives :

Lorsqu'une création est archivée, elle est marquée par une icône d'état (

).

Les éléments intégrés ne peuvent être archivés.

Si une création est déjà installée et qu'une archive contenant cette création est installée, les créations déjà installées sont considérées comme « modifiables ».

Vous pouvez utiliser Paramètres d'archivage (sélectionnez Paramètres) pour ajouter/supprimer des archives tout comme pour mettre leur emplacement à jour.

Création d'archives

Sélectionnez tout simplement les créations que vous souhaitez archiver et faites-les glisser dans le volet d'archivage. Si la création, ou les créations, possède des dépendances, il vous est demandé de sélectionner celles que vous souhaitez inclure dans l'archive. Notez bien que vous ne pouvez pas archiver des éléments intégrés.

Une autre méthode consiste à sélectionner la création ou les créations que vous souhaitez archiver dans la liste principale, effectuer un clic-droit et à choisir Archiver dans le menu contextuel. La création, ou les créations, est ajoutée au volet d'archivage.

Toute création indésirable peut être supprimée de la liste d'archivage par un clic sur le bouton - situé à droite du nom de la création.

Lorsque vous êtes prêt à créer l'archive, cliquez sur le bouton Archive dans le volet d'archivage. Il vous est demandé de donner un nom et un emplacement à la sauvegarde.

L'archive nommée et son emplacement sont stockés dans la liste d'archive CMP pour référence ultérieure.

Remarque : les créations marquées « Ouvert pour modifications » doivent être soumises avant d'être archivées.

Installer des éléments dans les archives

Il existe bien des manières d'installer/restaurer des éléments dans une archive.

© Anuman Interactive 2007

Dans le CMP, sélectionnez l'archive dans une liste qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton ? dans l'en-tête du volet d'archivage.

Effectuez un double-clic sur une archive (.cmpa) dans l'Explorateur.

Glissez et déposez l'archive dans le CMP.

Chacune de ces techniques charge l'archive sélectionnée dans le volet d'archivage et

une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez que toutes les créations soient installées. Vous pouvez opter pour l'option « Tous » ou ignorer la chose et sélectionner les créations à installer dans le volet d'archivage. Choisissez les créations en les sélectionnant (vous pouvez utiliser les **touches Maj** et **Ctrl** pour des sélections multiples). Effectuez ensuite un clic-droit et choisissez « **Installer** ».

Création et modification de contenu

Il existe différentes techniques pour créer et modifier des contenus dans le CMP.

Il est tout d'abord important de savoir comment les créations sont stockées pour être utilisées dans TRS2008. Plutôt qu'un mélange entre une archive Jet et des dossiers « ouverts » comme cela se faisait autrefois, TRS2008 stocke ses créations dans une base de données, la Trainz Asset Database (TAD).

Pour réaliser de nouvelles créations, vous devez tout d'abord les développer, puis les soumettre à la TAD avant de pouvoir les utiliser dans TRS2008.

De la même manière, les créations que vous souhaitez modifier doivent être « extraites » de la TAD, modifiées et retournées à la TAD avant de pouvoir voir les changements dans TRS2008.

Pour aider à réaliser des créations valides ou « saines » pour TRS2008, nous avons développé le Content Creator Plus (CCP), qui vérifie les contenus pour s'assurer que nos directives de création de contenus sont

respectées avant que les créations ne soient soumises à la TAD. Reportez-vous à la section sur le CCP dans la version complète du manuel.

Pour soumettre une création que vous avez Ouvert pour modifier à la TAD, sélectionnez l'élément ou les éléments dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit pour choisir Modifier -> Soumettre dans le menu contextuel.

Astuce : le raccourci clavier Ctrl + M permet de soumettre un ou plusieurs éléments

Une création modifiée en local porte un drapeau d'état modifié dans la fenêtre principale.

Création de contenu

En plus de pouvoir importer de nouveaux contenus/CDP, vous pouvez créer de nouveaux contenus pour TRS2008 de différentes manières.

Nouveau

Utilisez cette option pour réaliser une nouvelle création depuis le début. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils ou sélectionnez Fichier -> Nouveau dans la barre de menus pour lancer le CCP et démarrer le processus de création. Reportez-vous au chapitre 19 de la version complète du manuel pour plus d'informations. Lorsque la création a été réalisée, elle doit être soumise à la TAD pour être mise à disposition dans TRS2008.

Créer une nouvelle version

Utilisez cette option pour mettre à jour une création. Sélectionnez une création dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit. Choisissez

 © Anuman Interactive 2007

alors Créer une nouvelle version dans le menu contextuel. Une nouvelle version de la création est générée, elle est modifiable et la version KUID de la nouvelle création est incrémentée. Vous pouvez maintenant effectuer

les modifications souhaitées et soumettre la nouvelle version à la TAD. Cette version rend automatiquement obsolète la version précédente dont elle provient.

Remarque : vous ne pouvez utiliser cette option qu'avec des créations de votre propre cru.

Cloner

Utilisez cette option pour fonder une nouvelle création sur une création existante. Sélectionnez une création dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit. Choisissez alors Cloner dans le menu contextuel. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Cloner de la barre d'outils et choisir l'option Fichier -> Cloner du menu. Une nouvelle création s'affiche avec un KUID inspiré de votre identifiant utilisateur et prêt à être modifié. Remarquez que l'icône de clonage apparaît dans la fenêtre principale CMP. Vous pouvez cloner toute création locale.

Paintshed

Reportez-vous à la section Paintshed de la version complète du manuel pour en savoir plus sur la manière de créer des éléments à partir des modèles et de créer de nouveaux modèles Paintshed.

Modification de contenu

Vous disposez de nombreuses options lorsqu'il est question de modifier un contenu. Tout comme pour une création, une modification doit être soumise à la TAD avant que les changements n'apparaissent dans TRS2008.

 © Anuman Interactive 2007

Ouvrir pour modifier

Utilisez cette option pour extraire l'élément de la TAD. Choisissez pour ce faire un élément dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit. Choisissez alors Modifier -> Ouvrir pour modifier dans le menu contextuel. Le drapeau de statut Ouvert pour modifier apparaît alors. En coulisses, votre dossier TRS2008\Editing dispose désormais d'une copie. Si vous souhaitez ouvrir automatiquement le dossier dans l'Explorateur, utilisez l'option « Modifier dans l'explorateur ».

Modifier dans l'explorateur

Il s'agit de la même option qu'Ouvrir pour modifier, mais elle ouvre en même temps une fenêtre de l'explorateur affichant le dossier des éléments. Sélectionnez pour cela un élément dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit. Sélectionnez alors Modifier -> Modifier dans l'explorateur dans le menu contextuel.

Modifier dans Content Creator Plus

Il s'agit de la même option qu'Ouvrir pour modifier, mais elle charge en même temps les éléments sélectionnés dans le CCP. Sélectionnez un élément dans l'Affichage principal et effectuez un clic-droit. Sélectionnez alors Modifier -> Modifier dans Content Creator Plus dans le menu contextuel.

Modifier du script

Il s'agit de la même option qu'Ouvrir pour modifier, mais elle ouvre également le script de la création pour modification. Par défaut, l'éditeur de script est le Bloc-notes, mais vous pouvez aussi opter pour un autre éditeur dans Paramètres -> Divers. Sélectionnez un élément dans la fenêtre principale et effectuez un clic-droit. Sélectionnez alors Modifier -> Modifier

© Anuman Interactive 2007

du script dans le menu contextuel. Si l'élément sélectionné ne dispose pas de script qui lui soit associé, vous recevez un message d'erreur et l'élément est laissé dans le mode Ouvrir pour modifier.

Annuler

Lorsqu'une création est ouverte pour modification, elle peut être ramenée à son état d'origine dans la TAD à l'aide de l'option Annuler. Cela efface les champs de modification et annule le drapeau Ouvert pour modifier. Pour annuler les modifications d'une création, sélectionnez-la dans la fenêtre principale, effectuez un clic-droit et choisissez Modifier -> Annuler dans le menu contextuel.

Une autre option d'annulation s'offre à vous, dans le cas de contenu intégré : reprendre l'original. Dans ce cas l'élément modifié est repris dans son état initial fourni avec TRS2008. Sélectionnez une création intégrée dans l'Affichage principal et effectuez un clic-droit pour Modifier -> Annuler dans le menu contextuel.

ATTENTION : lorsque vous annulez une création, toutes les modifications apportées sont perdues. Lorsque vous choisissez de Reprendre l'original, tous les changements effectués depuis la dernière soumission à la TAD sont perdus.

Transfert

Le processus de transfert a été simplifié, il est à présent intégré à la Gare de téléchargement et Planet Auran.

© Anuman Interactive 2007

Important ! Avant de commencer tout transfert vers la Gare de téléchargement, vous devez enregistrer votre numéro de série TRS2008 auprès d'Auran et saisir vos nom d'utilisateur et mot de passe dans l'onglet Internet de la fenêtre Paramètres. Votre identifiant utilisateur (dans l'onglet Paramètres|Divers) est automatiquement saisi à partir des informations que vous avez communiquées lors de votre inscription.

Pour commencer, sélectionnez une ou plusieurs créations que vous souhaitez télécharger dans la fenêtre principale, puis faites-les glisser dans le volet Transfert ou cliquez sur la création à l'aide du bouton droit de la souris, puis sélectionnez Transfert dans le menu contextuel.

La (ou les) création(s) sélectionnée(s) est alors déplacée dans le volet Transfert. Une boîte de dialogue apparaît vous proposant d'inclure également les dépendances de la création sélectionnée. En outre, si l'une des créations se révèle être brisée ou si elle ne vous appartient pas, elle est signalée dans la boîte de dialogue par un message d'erreur approprié.

Comme dans les volets Assistant de téléchargement et Archive, vous pouvez supprimer des créations du volet Transfert en cliquant sur le bouton - situé à droite du nom de la création.

Une fois que vous avez organisé vos créations dans le volet Transfert, cliquez sur le bouton Transférer pour démarrer le processus de transfert.

Une licence d'utilisation Planet Auran apparaît d'abord. Après en avoir lu et accepté les clauses, cliquez sur le bouton Accepter.

Une boîte de dialogue s'ouvre alors dans le CMP indiquant la réussite ou l'échec du transfert. Si le transfert est réussi, le CMP vous connecte simultanément à Planet Auran. Le site Web sécurisé s'ouvre dans votre navigateur, à la page Your content (Votre contenu).

Dans la fenêtre de navigation de Planet Auran, vous pouvez cliquer sur le bouton Unprocessed (Non traités) pour vérifier que votre création a été reçue. Elle porte alors un nom générique « upload.cdp » et un horodatage vous permet de l'identifier.

À ce stade, vous pouvez encore arrêter le processus de transfert en cliquant sur le lien « Do not process » (Ne pas traiter).

Une fois par jour, vers 12:30, heure de Paris, les transferts Unprocessed (Non traités) sont traités par la Gare de téléchargement et les créations concernées sont déplacées vers la Gare « Waiting for Approval » (En attente de vérification). Le contenu est alors soumis à un contrôle manuel visant à détecter tout problème. Si le contrôle manuel est concluant, la création est marquée comme « Approved » (Vérifiée) et vous recevez un e-mail confirmant cette homologation. Veuillez noter que s'agissant d'une procédure manuelle, le laps de temps séparant le traitement de la vérification peut varier. Nous nous efforçons de réaliser tout cela dans les plus brefs délais, mais chez nous aussi, il y a les week-ends, les jours fériés, parfois des jours de maladie, des affaires urgentes et de temps en temps, une quantité impressionnante de contenu à vérifier. Nous en appelons donc à votre patience.

Lorsque vous avez reçu l'e-mail indiquant l'approbation de votre ou vos créations, elle est généralement disponible sur la Gare de téléchargement dans les six heures qui suivent.

TRACKIR

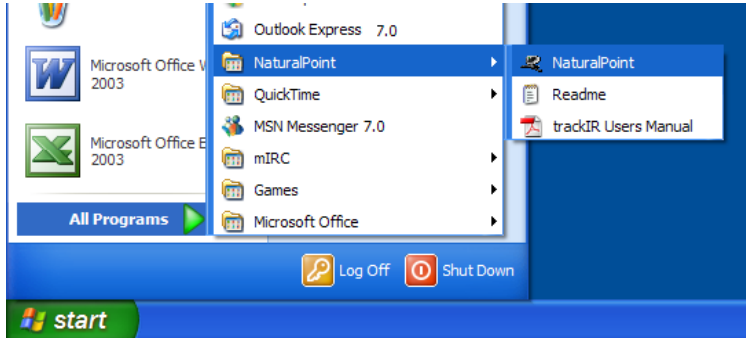
TRS2008 est compatible avec l'utilisation d'un équipement TrackIR de NaturalPoint software. Vous pouvez ainsi utiliser la détection de mouvement de tête par infrarouge pour contrôler la caméra dans le conducteur, vous permettant ainsi de « visiter » littéralement l'environnement **Trainz**.

© Anuman Interactive 2007

Remarque : cette fonctionnalité ne fonctionne évidemment que si vous possédez un équipement de ce type sur votre ordinateur

Activation de NaturalPoint

Pour utiliser TrackIR dans TRS2008, le logiciel Natural Point doit être lancé. Ouvrez-le à partir du menu Démarrer de Windows



Une fois lancé, cliquez sur l'onglet de Mouvement vers le centre haut de l'application. Dans la case bleue « Edit Motion Type », vérifiez que le bouton « trackIR Enhanced (Absolute) » est sélectionné.

Laissez tourner l'application NaturalPoint (vous pouvez réduire la fenêtre) et

lancez TRS2008.

Utilisation de TrackIR dans TRS2008

TRS2008 est compatible avec Track IR en mode Vue intérieure (Cabine) et Caméra libre du Conducteur. Lorsque vous utilisez l'un de ces modes, activez le contrôle de la caméra par TrackIR en appuyant sur **Ctrl + H.** Appuyez une nouvelle fois sur **Ctrl + H** pour revenir au contrôle habituel de la caméra à l'aide du clavier et de la souris.

Remarque : il se peut que vous deviez recentrer TrackIR pour accéder à tout un tas d'angles de vue. Par défaut, la **touche F12** vous le permet. Vous pouvez définir des raccourcis pour TrackIR sous l'onglet « **Hotkeys** » de l'application NaturalPoint.

RÉCAPITULATIF DES RACCOURCIS CLAVIER

Remarque : PN = pavé numérique

Menus principaux de Trainz

Menu principal de Trainz (Premier écran)

Menu principal du Conducteur	**D**
Menu principal du Concepteur	**S**

 © Anuman Interactive 2007

Dépôt	**R**
Trainz Exchange	**X**
Quitter/Fermer Trainz	**Echap, Q**

Menu principal du Concepteur

Revenir au menu principal de Trainz	**Echap, M**
Nouvel itinéraire	**N**
Supprimer itinéraire/session	**D**
Ouvrir itinéraire/session sélectionné	**Entrée**

Menu principal du Conducteur

Revenir au menu principal de Trainz	**Echap, M**
Ecran de sauvegarde et de chargement des sessions	**Tab**
Supprimer session sélectionnée	**D**
Commencer la session sélectionnée	**Entrée**

© Anuman Interactive 2007

Menu principal du Dépôt

Revenir au menu principal de Trainz	Echap	**M**
Favoris		**F**
Info		**Tab**
Sirène		**H**
Phares		**L**
Pantographes		**P**
Afficher/Masquer l'interface		**Ctrl + Barre d'espace**
Fermer		**Ctrl + W, Ctrl + Q**

Conducteur

Commandes générales du Conducteur

Phares	**L**
Pantographe	**PN 1**
Sirène	**H, PN + (plus)**
Sablage	**V**

© Anuman Interactive 2007

Cloche	**B**
Affichage indications	**Ctrl + H**
Affichage dételage	**Ctrl + H**
Mini-carte	**M**
Pause	**P**
Conducteur 1	**Ctrl + 1**
Conducteur 2	**Ctrl + 2**
Conducteur 3	**Ctrl + 3**
Conducteur 4	**Ctrl + 4**
Conducteur 5	**Ctrl + 5**
Conducteur 6	**Ctrl + 6**
Conducteur 7	**Ctrl + 7**

© Anuman Interactive 2007

Rechercher un objet	**Ctrl + F**

Commandes des panneaux en affichage tête haute (ATH)

Interface ATH	**F5**
Barre du conducteur	**F6**
Barre de boutons	**F7**
ATH personnalisé	**F8**
Commandes	**F9**

Commandes en mode DCC

Accélérer/avancer	**W**
Décélérer/reculer	**X**
Stop	**S**
Serrer le frein à main	**A**

Commandes en mode cabine

Desserrer les freins	**Q, PN 9**

© Anuman Interactive 2007

Frein neutre	**Z, PN 6**
Serrer les freins	**A, PN 3**
Freinage d'urgence	**Pause/Attn**
Activation/Désactivation frein direct	**E, PN 4**
Relâchement du frein direct	**PN 0**
Augmenter la puissance	**W, PN 8**
Réduire la puissance	**X, PN 2**
Puissance 0	**S, PN 5**
Poignée de l'inverseur vers l'avant	**F, PN astérisque (*)**
Poignée de l'inverseur arrière	**R, PN Barre oblique (/)**
Frein dynamique	**C, PN 7**

© Anuman Interactive 2007

Enfourner du charbon	**Barre d'espace**
Geste du chauffeur	**Maj + barre d'espace**
Ventilateurs cabine	**Maj + F**
Porte du foyer	**PN 1**
Augmenter l'injecteur	**I**
Réduire l'injecteur	**O**
Augmenter souffleur	**N**
Réduire souffleur	**Maj + N**

Caméras

Modes de la caméra :

Vue intérieure	**1**
Vue extérieure	**2**
Vue poursuite	**3**
Caméra libre	**4**

© Anuman Interactive 2007

Commandes de la caméra :

Camera vers le haut	**Ç (flèche haut)**
Caméra vers le bas	**È (flèche bas)**
Caméra vers la gauche	**Å (flèche gauche)**
Caméra vers la droite	**Æ (flèche droite)**
Zoom avant	**Pg.-Préc**
Zoom arrière	**Pg.Suiv**

Commandes de la caméra en cabine :

Vue précédente	**^ (accent circonflexe)**
Vue suivante	**) (parenthèse fermante)**
Vue précédente rapide	**Ctrl + ^ (accent circonflexe)**
Vue suivante rapide	**Ctrl +) (parenthèse fermante)**

© Anuman Interactive 2007

Concepteur

Commandes du Concepteur

Nouvelle carte	**Ctrl + N**
Sauvegarder carte	**Ctrl + S**
Modifier la carte	**Ctrl + E**
Options	**Ctrl + O**
Options d'optimisation	**Ctrl + T**
Rechercher un objet	**Ctrl + F**
Mini-carte	**Ctrl + M**
Règles	**Ctrl + R**
Annuler	**Ctrl + Z**
Rétablir	**Ctrl + Y**
Afficher/Masquer l'interface	**Ctrl + barre d'espace**
Conduite rapide	**Ctrl + F2**

© Anuman Interactive 2007

Repères personnalisés

Aller au repère perso 1	**1**
Aller au repère perso 2	**2**
3,4,5,6,7,8,9...	
Aller au repère perso 10	**0**
Définir repère perso 1	**Ctrl + 1**
Définir repère perso 2	**Ctrl + 2**
3,4,5,6,7,8,9...	
Définir repère perso 10	**Ctrl + 0**
Effacer repère perso 1	**Ctrl + Maj + 1**
Effacer repère perso 2	**Ctrl + Maj + 2**
3,4,5,6,7,8,9...	
Effacer repère perso 10	**Ctrl + Maj + 0**

© Anuman Interactive 2007

Mode Topologie F1

Commandes de topologie :

Elever	**U**
Abaisser	**D**
Régler la hauteur	**A**
Réduire le rayon du curseur	**– (tiret)**
Augmenter le rayon du curseur	**= (égal)**
Abaisser la sensibilité de la hauteur	**) (parenthèse fermante)**
Augmenter la sensibilité de la hauteur ^	**^ (accent circonflexe)**
Prendre hauteur	**G**
Utiliser hauteur	**H**
Plateau	**P**
Ajouter de l'eau	**W**
Supprimer de l'eau	**Q**
Ajuster la hauteur de l'eau	**E**
Etendre la section	**X**

© Anuman Interactive 2007

Retourner dans le sens anti-horaire	**Maj +) (parenthèse fermante)**
Retourner dans le sens horaire	**Maj + ^ (accent circonflexe)**
Réduire échelle de déplacement	**Ctrl +) (parenthèse fermante)**
Augmenter échelle de déplacement	**Ctrl + ^ (accent circonflexe)**

Cadre de sélection	**B**
Appliquer déplacement	**F**
Annuler sélection	**D**

Mode Peinture F2

Commandes Peinture :

Rotation anti-horaire texture	**) (parenthèse fermante)**
Rotation horaire texture	**^ (accent circonflexe)**
Réduire échelle texture	**Ctrl +) (parenthèse fermante)**

© Anuman Interactive 2007

Augmenter échelle texture	**Ctrl + ^ (accent circonflexe)**
Réduire le rayon du curseur	**– (tiret)**
Augmenter rayon du curseur	**= (égal)**
Récupérer texture	**G**
Remplir grille sélectionnée	**L**
Cadre de sélection	**B**
Remplissage de la sélection	**F**
Annuler la sélection	**D**

Mode objets F3

Commandes d'objets :

Mode objet	**O**
Mode tracé	**S**
Objet précédent	**– (tiret)**
Objet suivant	**= (égal)**

© Anuman Interactive 2007

Ajouter objet	**A**
Déplacer objet	**M**
Rotation objet	**R**
Récupérer objet	**G**
Supprimer objet	**D**
Nommer objet	**N**
Ajuster hauteur objet	**H**
Scinder tracé	**Q**
Hauteur tracé	**H**
Retirer point de tracé	**X**
Insérer point de tracé	**I**
Adoucir tracé	**S**

Mode voies F4

Commandes de voie :

Mode tracé	**T**

© Anuman Interactive 2007

Mode objet		**Y**
Mode repère de		**V**
Sélection précédente	– (tiret)	
Sélection suivante	= (égal)	
Ajouter voie		**A**
Déplacer voie		**M**
Rotation objet / repère de voie		**R**
Récupérer voie		**G**
Supprimer voie		**S**
Redresser voie		**B**
Changer orientation jonction		**J**
Définir un nom		**N**
Scinder tracé		**Q**
Hauteur tracé		**H**
Retirer point de tracé		**X**

© Anuman Interactive 2007

Insérer point de tracé	**I**
Adoucir tracé	**S**
Récupérer inclinaison tracé	**J**
Appliquer inclinaison tracé	**K**
Récupérer rayon virage	**L**

© Anuman Interactive 2007

Mode monde F6

Commandes monde :

© Anuman Interactive 2007

Ajouter horloge	**A**
Déplacer horloge	**M**
Supprimer horloge	**D**
Reculer l'heure	**– (tiret)**
Avancer l'heure	**= (égal)**
Temps précédent	**) (parenthèse fermante)**
Temps suivant	**^ (accent circonflexe)**
Monde précédent	**Ctrl +) (parenthèse fermante)**
Monde suivant	**Ctrl + ^ (accent circonflexe)**
Ajouter origine monde	**O**
Rechercher origine monde	**F**
Modifier origine monde	**E**

© Anuman Interactive 2007

Mode outils F5

Commandes outils :

Positionner caméra	**A**
Déplacer caméra	**M**
Supprimer caméra	**D**
Positionner règle	**R**
Déplacer règle	**T**
Supprimer règle	**Y**
Hauteur absolue	**S**
Coller rotation anti-horaire	**) (parenthèse fermante)**
Coller rotation horaire	**^ (accent circonflexe)**
Hauteur relative	**L**
Sélectionner zone	**B**
Coller zone	**P**
Annuler sélection	**X**

© Anuman Interactive 2007

Mode Trains F7

Commandes Train :

Mode Train	**T**
Mode convoi	**C**
Sélection précédente	**– (tiret)**
Sélection suivante	**= (égal)**
Ajouter train	**A**
Déplacer train	**M**
Rotation train	**R**
Récupérer train	**G**
Supprimer train	**D**
Propriétés train	**P**
Modifier en-tête train	**H**
Dételer train	**X**

© Anuman Interactive 2007

Mini-carte

Afficher/Masquer commandes mini-carte :

Concepteur	**Ctrl + M**
Conducteur	**M, Ctrl + M**

Ces commandes sont valables pour la mini-carte que ce soit dans le Concepteur ou le Conducteur. Elles permettent toutes d'afficher ou de masquer certains types d'objets.

Texture d'arrière-plan	**Alt + B**
Inclinaison	**Alt + G**
Aiguillages	**Alt + J**
Signaux	**Alt + S**
Déclencheurs	**Alt + T**
Repères de voie	**Alt + M**
Industries	**Alt + I**
Objets définis	**Alt + N**
Objets	**Alt + O**
Trains	**Alt + C**
Noms des voies	**Alt + L**

© Anuman Interactive 2007

Commandes standards pour les boîtes de dialogue

Ces commandes sont valables pour toutes les boîtes de dialogue que vous retrouverez au long du Concepteur et du Conducteur.

Sauvegarder	**S, Ctrl + S, Entrée**
Ne pas sauvegarder	**D, Ctrl + D**
Pas de sauvegarde	**Entrée, E, Ctrl + e, D, Ctrl + D**
Annuler	**Echap**
Nouveau	**N, Ctrl + N**
Charger	**Entrée**
OK	**Entrée, Barre d'espace**
Réinitialiser	**R**
Oui	**Entrée, Y**
Non	**Echap, N**

CRÉDITS

Producteur	Scott Probin

© Anuman Interactive 2007

Programmation	Christoph Bergmann, Cliff Cawley, François Coulombe
Graphismes	David Affran, Ian Manion, Vaughan Kidd, Jason Robson
Conception	Henk Plaggemars, Scott Probin, Christoph Bergmann, Cliff Cawley, Greg Lane
Concept original	Greg Lane
Script	Cliff Cawley, David Walsh
Assurance qualité	Adair Bricknell, Paul Byrom, Scott Cameron, Michael Dobele
Son	Ultrasonique Audio
Rédaction du manuel	Henk Plaggemars, Scott Probin, David Walsh
Marketing	Paul Olsen, Graham Edelsten, Tony Hilliam
Localisation	Christoph Bergmann, Kain Whitehouse, Scott Probin, David Walsh
Assistance communauté	Lance Jago
Relations avec les tiers	Lance Jago, Henk Plaggemars
Equipe Internet	Lionel Thomas

Directeur de la communication	Dr. John Banks
Département juridique	Andrew Edelsten, Graham Edelsten
Assistance RH/Admin	Chris Green, Ann-Marie Hutson, Melissa Keam
Administrateur réseau	Jeff Dunbar

Vidéo réservée à l'édition DVD de :

Main Line Motion Pictures - http://mainlinemotionpictures.com

Copyright vidéo : Main Line Motion Pictures

Nous tenons à remercier tout particulièrement :

L'équipe de Jet 2 et l'équipe originelle de **Trainz**, ainsi que nos familles et partenaires pour nous avoir soutenus.

BETA-TESTEURS

TRS2008 a utilisé de nombreux beta-testeurs tout au long de la période de développement. Certains y ont laissé des plumes et d'autres ont su s'en écarter pendant qu'il en était encore temps. Indépendamment de son degré implication, chacun des testeurs sait combien il nous a apporté. Nous voudrions donc tous les remercier publiquement pour leurs efforts. Car non seulement ils découvrent tous les bugs et nous permettent de les corriger, mais ils nous permettent également de nous recentrer continuellement sur les attentes des joueurs. Nous ne nous rencontrons pas toujours en chair et en os, mais les discussions sympathiques que nous entretenons n'ont pas de prix dans la conception d'un produit de cette ampleur. Au final, tous ces efforts conjugués ont considérablement aidé à l'amélioration du produit.

Encore merci à tous.

Beta-testeurs Trainz Railroad Simulator 2008 :

Chuck Barkman - *CeeBee*
Jeff Barr - *Magicland*
John Bathols - *John_SB*
Jim Birkhimer - *Mr.Den*
Garry Cantle - *Winnaa*
Simon Clough - *Lost_Soul*
Anthony Connor - *axe1970*
Wayne Cook - *gandy-dancer*
Karsten Cornelsen - *coerni*
Steve Cummins - *magicentro*
Alastair Jacques Dussart - *Beanpole*
Kenny Ericson - *Rc1166*
AJ Fox - *AJ_Fox*
Michael Fox - *foxgraphix*
Rhian Geleick - *weedfreak*
Richard Giberson - *Rik81*
Ron Gutowski - *aardvark1*
Martin Hammel - *_mutton_*
Dave Hammer - *dh2k3*
Chris Hucklebridge - *psycho_aussie*
Tim Leach - *leachy*
Roland Leloup - *cernunos*
Errol Lynch - *benny200*
Klaus Malorny - *KlausM*
Ian Manion - *vulcan*
James Moody - *Bloodnok*
Wayne Padget - *LocoGold*
Andre Peche - *casey38*
Bob Rogers - *bobrog*
Nicolas Romantzoff - *nicroman*
Brian Round - *Smileyman*
Joe Schlener - *jschlen*
Otto Schneiter - *Yethi*
Dave Smith - *chuffchuff*
Branko Spoljaric - *Barney*

 © Anuman Interactive 2007

Geoff Steele - *stryker*
Tim Stoecker - *zxt*
Peter Vawser - *Peter8*
Bruce Vigurs - *alby6*
Anthony Wain - *Muliebuck*
Charles Whitedog - *cwhitedog*

CRÉATEURS DE CONTENU TIERS

A tous, et tout spécialement à ceux qui ont contribué à la production de cette édition de **Trainz**, un grand merci. Nous souhaitons vous féliciter pour vos efforts fantastiques. Sans vous, nous n'aurions tout simplement pas pu sortir **TRS2008**.

Lignes Tire Bouchon et Roanne
Hubert Brun
Ligne Montparnasse
Ronny Bex
Gares et aménagements
Grégory Deryckère
Rémy Wurtz
Matériels ferroviaire
Jean-Louis Brit
Et aussi
BSI - Pro Train Perfect Dresde-Nuremberg
Richard Glod
Matthias Gose
Oliver Henn
Rolf Steinberg

Cardiff Workshops - Wadalbavale
David Owen - *Davido*
Nathan & Amanda Van Der Meulen - *Natvander*

 © Anuman Interactive 2007

IBerTrainZ- Iberior Interior
Luis Arakama - *milcien*
Joseba Barrio - *gerok*
Diego Lorenzo - *didoz*
Alejandro Martín - *ave_252*
Gonzalo Ojeda - *gonzaojf*
Angel del Pozo - *geloxo*
José Luis Ramírez - *Pepelu*
Francisco Rodríguez - *Rodgilfr*
Luis Rubio - *Transiberiano*
Jordi Sacasas - *tramsoller*
Emiliano Sordo - *Gor*
Aritz Tusell - *aritztg*
Alberto Zato - *zatovisualworks*

iPortal
Kenny Ericson - *RC1166*
Lars Ljungberg - *LLJ*

Projet MagLev
Craig Scott - *beadyboy*
Lance Jago - *prr001*
Ian Manion - *vulcan*
Abords du col Marias
Steffen Gross - *sg1*
Lothar Hake - *lotharhake*
David Hamann - *Marinus*
Vilém Jánský - *Bald*
Josef Pav - *josefpav*

Monorail
Jack Emmerichs - *JFE*
Russ Milland - *rmilland*
Justin William Smith - *LimeBye*
Jack Straessle - *jjslll54*
Rail-sim.co.uk - Hawes Junction

 © Anuman Interactive 2007

Mike Banfield -
Mike10
Alex Barnard -
Wulfruna
David Dallaston - *PikkaBird*
Stuart Downs -
Deltic_Kid
Steve Dark - *Sdark*
Paul Franklin - *Chileanllama*
Terry Franks - *Tafweb*
Paul Hobbs - *paulhobbs*
Andrew Howard - *AndrewH*
James Moody - *Bloodnok*
Don Woodman - *Wulf9*
Razorback Railways
Greg Furlong - *shutter*
Larry Lewis - *jenolan*
Dave Reece-Pinchin - *daverp*
Wayne Young - *wayne65*
Terry Mcconnell - *bl262000*
Charlie Lear - *cjlear*

Trainz Narrowgaugers
Mark Baldwin - *markb01*
Al Barten - *abarten*
Rich Blake - *slugsmasher*
David Drake - *dmdrake*
Peter Hilton - *pgh3*
Todd Hohlenakmp - *prowler901*
Charlie Lear - *cjlear*
Ben Neal - *bdaneal*
Max Nelson - *elvenor*
Peter Pardoe-Matthews - *narrowgauge*
Robert Pearson - *rpearson*
Shane Perriman - *thecowboy*
Mike Sutton - *sirgibby*
Linda Irene Tingvik - *shortline2*

© Anuman Interactive 2007

TrainzLand
Alan - *Silversmith*
Roger Cabo - *CAB*
Suhela Cabo - *Suh*
Karsten Cornelsen - *coernie*
Rainer Gahn - *RFG*
David Hamann - *Marinus*
Ralf Cruger
Ujvari Gabor
Guido Kriscar
Andras Suranyi

TRHA Virtual Railway Simulations Group
Jon Hull - *austin316hockey*
Tom Landers - *tlanders*
Jay Larkin - *crazy_irishman*
Dave Lawrence - *aradlaw*
Russ Milland - *rmilland*
Terry Morris - *Thor1*
Al Sharpe - *skybear*
Martin van Kuilenburg - *martinvk*
Derek Boles
Ferd Mels

World of Trainz
Philip Campbell - *Phil_C*

 © Anuman Interactive 2007

Locomotives EMD SD70

World of Trainz

World of Trainz s'intéresse depuis deux ans à la création de contenus pour **Trainz**. J'ai écrit de nombreuses initiations pour aider à la création des contenus pour **Trainz**. World of Trainz propose des contenus payants ou gratuits. Le site Web est http://www.worldoftrainz.com.
La locomotive SD70 a été la dernière locomotive EMD américaine à cabine Spartan. Ces engins développaient 4 000 chevaux et pesaient près de 120 tonnes pour une longueur de 22 mètres. Les SD70 fournies avec TRS2008 sont aussi fidèles que possible aux prototypes. Comme les modèles réels, le carburant qu'elles consomment est fonction de la charge et de la puissance demandée, à l'image de toutes les locomotives disponibles chez World of Trainz.
Les caractéristiques des SD70 sont, notamment, les suivantes :
Modélisation et texture détaillées et précises.
Respect des spécifications de la machine.
Dans le mode Cabine, les essuie-glaces activés en cabine restent visibles en extérieur. En mode DCC ils se mettent en marche en fonction du temps.
Des vues debout aussi bien pour l'ingénieur que pour le conducteur.
Toutes les jauges numériques fonctionnent.
Il faut appuyer sur les poignées pour ouvrir les portes.
Comporte des caractères alphabétiques pour personnaliser la numérotation des locomotives.
Les projets de World of Trainz : la prochaine production de World of Trainz est la AC6000CW de General Electric qui sera suivie par de nombreuses autres locomotives GE. Sont également prévus d'autres modèles EMD.

© Anuman Interactive 2007

TTR 54 Simulation des Toronto Rail Lands - 1954

Toronto se trouve dans la province de l'Ontario au Canada et a été fondée au début des années 1800 au bord d'un très bon port naturel du lac Ontario, l'un des Grands Lacs. La ville est devenue l'une des plus grandes du Canada. Au fur et à mesure de sa croissance, elle s'est transformée en un important centre ferroviaire où se sont établies de nombreuses compagnies. Au cours des années 1930 la plupart se sont regroupées et en 1954, Canadian National Railway (CNR) et Canadian Pacific Railway (CPR) devenaient les deux compagnies nationales du Canada. En 1954, elles disposaient toutes deux de dépôts, d'entrepôts et d'infrastructures significatives dans le centre de Toronto, on les appelle aujourd'hui les « rail lands ».
TTR 54 est un modèle et une simulation fidèle de ce que pouvaient être les Toronto Rail Lands à leur apogée, au milieu des années 1950. A cette époque ils occupaient une superficie bien plus importante que ne l'est le centre de la ville d'aujourd'hui. Nous avons placé plus de 800 aiguillages sur ce réseau pour rendre compte le mieux possible de ce à quoi nous souhaitons rendre vie.
Le TTR 54 est un itinéraire construit par l'équipe du Railway Simulations Group de la Toronto Railway Historical Association (www.trha.ca). La TRHA a été créée avec l'objectif de fonder un musée du rail de classe internationale au cœur même du centre de Toronto au sein de CPR Roundhouse, Roundhouse Park et Union Station. Un objectif à long terme du groupe est de développer différentes versions des Rail Lands à différentes époques et de les utiliser alors dans des simulateurs de ce site.

Iberia Interior

IBerTrainZ

IBerTrainZ a été créé il y a trois ans dans le but de rassembler des joueurs et créateurs Trainz hispanophones, ibériques et latino américains, que nous appelons les ibertrainzers. Fédérés par un site Web et un forum, www.ibertrainz.com, l'équipe, les collaborateurs et les membres (plus de 1 700 inscrits) vivent une passion commune et localisent et fournissent des modèles de trains aux ibertrainzers. Toutes ces informations sont ludiques, gratuites et placées sous le signe de la camaraderie.
Notre réseau 'Iberia Interior' est un prototype reprenant une section d'une double voie électrique RENFE dans la partie centrale du nord de l'Espagne, de la Castille septentrionale. Ce sont de longues lignes droites avec des courbes tranquilles dans une campagne plate et céréalière, parsemée de quelques industries et de petites villes et villages.
Les locomotives et le matériel roulant sont ceux de l'Espagne des années 1980 et début 1990, avec l'utilisation de puissantes Diesel comme la 333, une électrique 282 fictive mais cependant envisageable, une gare de triage, différentes voitures de voyageurs, des wagons trémie, des tombereaux, des plates-formes et des citernes.
Sessions :
Main Line - Une exploration rapide de la ligne avec des trains aussi bien de voyageurs que de marchandises.
Night Trip - Quelques manœuvres à la tombée de la nuit.
Command Post - Des manœuvres de triage suivant les demandes de composition de nouveaux convois.
Nous souhaitons poursuivre la création de toutes sortes d'objets libres et de matériel roulant pour les trainzers, même s'ils ne sont pas directement liés à l'Espagne, et renforcer notre camaraderie sur notre site et forum, www.ibertrainz.com.

© Anuman Interactive 2007

MagLev

 © Anuman Interactive 2007

Monorail

Le projet Trainz Monorail

Le projet Trainz Monorail a implémenté le plus célèbre système monorail américain pour Trainz TRS2004 et, avec quelques fonctionnalités supplémentaires, pour TRS2008

La session de démonstration comporte des exemples de tous les véhicules, de tous les éléments de la voie, différents types de gares et même les cascades illustrées ici.D'autres équipements et gares sont planifiés avec d'autres surprises.

Remarque : ce contenu n'est pas fourni avec TRS2008 et est disponible sur le site Web TRS2008 www.trainz-simulator.com.

© Anuman Interactive 2007

Wadalbavale Line

Cardiff Workshops

Cardiff Workshops a été fondé par David Owen (Davido) et Nathan Van Der Meulen (Natvander) qui font équipe pour créer des décors et du matériel roulant de qualité dans les Nouvelles Galles du Sud (NSW), en Australie.

Nous avons créé des contenus variés pour TRS2008. La Wadalbavale Line est une ligne fictive de NSW qui serpente le long de la mer et à travers la campagne. Notre collection comporte également des locos Class 48 et 81 dans différentes couleurs, les autorails de Class 400 et la Silver City Comet en deux couleurs, y compris la dernière avant la retraite. Pour la présentation nous avons ajouté un certain nombre d'éléments de décor avec des gares, des hangars et des signaux. Il ne s'agit que de quelques échantillons de ce que Cardiff Workshops peut proposer.

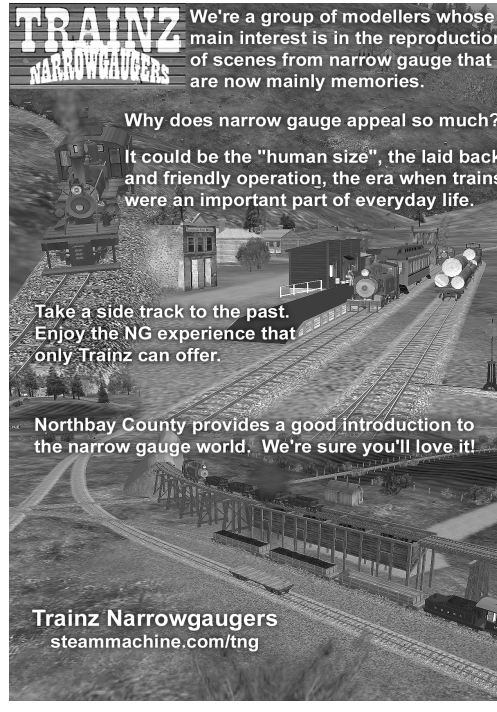
Sessions :

10:04 Passenger - Un parcours de voyageurs tranquille avec un autorail Class 400.

474 Local Goods - Conduite d'un train régional de marchandises en répartissant les wagons en route.

Cardiff Workshops continue de travailler sur des contenus NSW, sans oublier le matériel roulant voyageurs et marchandises, une collection de gares et de bâtiments associés et des éléments de décor et autres objets se rapportant au rail. D'autres signaux vont être ajoutés à la collection TRS2008, avec un guide sur « La sécurité et la signalisation pour **Trainz** ».

Trainz NarrowGaugers


TRAINZ
NARROWGAUGERS
We're a group of modellers whose main interest is in the reproduction of scenes from narrow gauge that are now mainly memories.
Why does narrow gauge appeal so much?
It could be the "human size", the laid back and friendly operation, the era when trains were an important part of everyday life.
Take a side track to the past.
Enjoy the NG experience that only Trainz can offer.
Northbay County provides a good introduction to the narrow gauge world. We're sure you'll love it!
Trainz Narrowgaugers
steammachine.com/tng

 © Anuman Interactive 2007

Hawes Junction

Rail-sim.co.uk

Le groupe rassemble certains des meilleurs créateurs de contenu au Royaume-Uni. Pour en savoir plus sur les membres du groupe, consultez notre site Web.

Le réseau comprend les 6 milles de la ligne secondaire allant de Garsdale à Hawes et les 12 milles de la ligne principale Settle-Carlisle. Il existe une locomotive de Class 4F et une autre de Class 37, ainsi que des voitures significatives et une sélection de wagons de marchandises.

Il existe aussi bien une version passive qu'active de ces sessions. Utilisez la passive pour en apprendre les ficelles ou tout simplement suivre ce qu'implique le parcours, et prenez ensuite les commandes dans la version active.

L'équipe a l'intention de construire le réseau Leeds-Settle-Carlisle en entier. Suivez les mises à jour et l'avancement du projet sur notre site Web.

© Anuman Interactive 2007

Modula City

TrainzLand

TrainzLand a été créé en
2002 et propose des produits de grande qualité pour Trainz. Des ciels en haute résolution, une gestion des objets.

Modula City est une simulation très élaborée de circulation urbaine en tramway. Une bonne dose de détails, de situations amusantes et de surprises qui vont faire de votre ville une ville de rêve. Modula City comporte déjà deux voitures. Gérez le réseau ou profitez de nombreux détails en conduisant votre tram. Pilotez sur des kilomètres dans votre ville et des décors complémentaires. Poussez votre tram dans ses derniers retranchements sur la voie à grande vitesse.

Les passagers vous attendent aux arrêts. Ne les décevez pas.

Modula City 2006 vous permet de créer des parcours de Tram (Tram Routes). Un parcours est en fait une liste de voies et d'arrêts. Les arrêts peuvent être de deux types : au sol, ils présentent généralement une voie. Les arrêts surélevés plus généralement à double voie. Ces dernières se reconnaissent au préfixe H-.

Trainzland travaille sur la future extension de Trainz « Metro City ». Avec une ambiance citadine à vous couper le souffle, de nouveaux ombrages, des textures cristallines et des hautes résolutions. Vous disposerez en outre de quatre trams réalistes à conduire. Conduisez sur des voies aériennes ou souterraines et expérimentez de nouvelles sensations Trainz.

www.Trainzland.com

 © Anuman Interactive 2007

Blue Sky Interactive

http://www.bluesky-interactive.com/

HP-Trainz

http://www.hp-trainz.de/

Razorback Railways

http://www.razorbackrailway.com/

© Anuman Interactive 2007

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez des problèmes pour faire tourner le jeu, vous pouvez contacter le service assistance technique par email à l'adresse suivante:

support@anuman.fr

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
Info@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 Montreuil

© Anuman Interactive 2007